



---

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION**

**APLICACIÓN DEL JUEGO DIDACTICO EN EL LOGRO DE  
LOS APRENDIZAJES DE LOS ESTUDIANTES DEL  
CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN EL  
ÁREA DE COMUNICACIÓN DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA N° 88154 DE CABANA, ANCASH, AÑO 2019**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL  
DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**AUTOR:**

**SHAMIRA LINCEY OBISPO TARAZONA**

**ORCID: 0000-0003-1617-3523**

**ASESOR:**

**GRACIELA PEREZ MORAN**

**ORCID: 0000-0002-8497-5686**

**CHIMBOTE – PERU**

**2019**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTOR**

**Shamira Lincey Obispo Tarazona**

ORCID: 0000-0003-1617-3523

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,  
Chimbote, Perú

### **ASESOR**

**Pérez Morán, Graciela**

ORCID: 0000-0002-8497-5686

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y  
Humanidades, Escuela Profesional de Educación Primaria, Chimbote, Perú

### **JURADO**

Zavaleta Rodríguez, Andrés

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco Luis

ORCID: 0000-0003-3897-0849

## HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

---

Mgr. Zavaleta Rodríguez, Andrés  
Presidente

---

Mgr. Carhuanina Calahuala, Sofia Susana  
Miembro

---

Mgr. Muñoz Pacheco Luis  
Miembro

---

Dra. Pérez Morán, Graciela  
Asesora

## **HOJA DE AGRADECIMIENTO**

Agradezco en primer lugar a Dios por darme el conocimiento, las fuerzas y la bendición de salir adelante, porque sé que por medio del estudio se pueden construir grandes caminos y contribuir con nuestra sociedad.

Agradezco a mi asesora Graciela Pérez Moran por su apoyo incondicional y aliento a salir adelante.

Agradezco a mis familiares y a aquellas amistades que siempre confiaron en mí y quienes en todo momento me apoyaron.

## **DEDICATORIA**

A mi familia quienes a pesar de las dificultades siempre me apoyaron.

## RESUMEN

Habiéndose observado que las clases en las aulas son de forma tradicional y con uso de estrategias didácticas que no promueven la participación del estudiante es que esta investigación tuvo como objetivo evaluar si la aplicación del juego didáctico mejora el logro de aprendizaje en el área de comunicación de los estudiantes del 4° grado de primaria de la I. E. N° 88154 de Cabana, 2019. Este estudio de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño cuasi experimental, tuvo una población de 245 estudiantes de primaria, y una muestra no probabilística de 32 estudiantes pertenecientes al 4° “A” y “B” siendo uno el grupo control y otro el grupo experimental, ambos fueron evaluados al inicio y al final de la investigación pero solo al grupo experimental se le aplicó el juego didáctico. Al inicio ambos grupos mostraron logros de aprendizaje en proceso, luego se aplicó el juego didáctico al grupo experimental y después se evaluó a ambos grupos, los resultados evidenciaron una mejora en los logros de aprendizaje del grupo experimental donde el 56% alcanzó una calificación de A, mientras que el grupo control se mantuvo con un logro de aprendizaje en proceso, con un calificativo de B. Finalmente se contrastaron los resultados y se obtuvo un nivel de significancia menor que  $p < 0,05$  permitiendo aceptar la hipótesis y concluyéndose, que la aplicación del juego didáctico mejora significativamente el logro de aprendizaje de los estudiantes en el área de comunicación.

**Palabras clave:** Área de comunicación. Juego didáctico, logro de aprendizaje.

## ABSTRACT

Having observed that the classes in the classrooms are of traditional form and with use of didactic strategies that do not promote the participation of the student it is that this investigation had as objective to evaluate if the application of the didactic game improves the learning achievement in the area of communication of the students of the 4th grade of primary of the I. E. N° 88154 of Cabana, 2019. This study of quantitative type, explanatory level and quasi-experimental design, had a population of 245 primary students, and a non-probability sample of 32 students belonging to 4° "A"; and "B"; being one the control group and another the experimental group, both were evaluated at the beginning and at the end of the investigation but only to the experimental group the didactic game was applied. At the beginning both groups showed learning achievements in process, then the didactic game was applied to the experimental group and then both groups were evaluated, the results showed an improvement in the learning achievements of the experimental group where 56% reached a rating of A, while the control group was maintained with a learning achievement in process, with a rating of B. Finally, the results were contrasted and a level of significance lower than  $p < 0.05$  was obtained, allowing to accept the hypothesis and concluding that the application of didactic play significantly improves the learning achievement of students in the area of communication.

Key words: Communication area. Didactic game, learning achievement.

## INDICE DE CONTENIDO

TÍTULO DE LA TESIS.....	i
EQUIPO DE TRABAJO .....	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	iii
HOJA DE AGRADECIMIENTO.....	iv
DEDICATORIA.....	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT .....	vii
INDICE DE CONTENIDO .....	viii
I. INTRODUCCION.....	1
II. REVISION DE LA LITERATURA .....	6
2.1. Antecedentes .....	6
2.2. Bases teóricas.....	10
2.2.1. Didáctica.....	10
2.2.2. Estrategias didácticas activas .....	10
2.2.2.1. El juego didáctico .....	11
2.2.2.2. Objetivo del juego didáctico .....	12
2.2.2.3. Elementos del juego didáctico .....	13
2.2.2.4. Características del juego didáctico .....	14
2.2.2.5. Areas del juego didáctico .....	15
2.2.2.6. Clasificación de los juegos didácticos .....	17
2.2.2.7. Lo que el docente debe hacer para crear el juego didáctico.....	18
2.2.3. Enfoque metodológico del aprendizaje activo .....	18
2.2.3.1. Enfoque colaborativo .....	19
2.2.4. Recursos como soporte del aprendizaje .....	20
2.2.4.1. La palabra del profesor .....	20
2.2.4.2. Láminas y fotocopias.....	20
2.2.4.3. Las separatas .....	20
2.2.4.4. Videos .....	21
2.2.4.5. Representaciones gráficas y esquemas .....	21
2.2.4.6. Bibliografía o textos .....	21

2.2.5.	Logros de aprendizaje.....	22
2.2.5.1.	Niveles de logro de aprendizaje.....	22
2.2.5.2.	Área curricular de comunicación .....	23
2.2.5.2.1.	Expresión y comprensión oral.....	23
2.2.5.2.2.	Comprensión de textos.....	23
2.2.5.2.3.	Producción de textos .....	24
2.3.	Hipótesis.....	24
<b>III.</b>	<b>METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>25</b>
3.1.	Tipo de investigación.....	25
3.2.	Nivel de la investigación.....	25
3.3.	Diseño de la investigación .....	25
3.4.	Población y muestra .....	26
3.5.	Definición y operacionalización de las variables .....	29
3.5.1.	Definición de las variables .....	29
3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	31
3.6.1.	Técnicas.....	31
3.6.2.	Instrumentos .....	32
3.7.	Plan de análisis .....	32
3.8.	Matriz de consistencia.....	34
3.9.	Principios éticos.....	35
<b>IV.</b>	<b>RESULTADOS.....</b>	<b>35</b>
4.1.	Resultados .....	35
4.2.	Análisis de resultados.....	50
<b>V.</b>	<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>56</b>
<b>VI.</b>	<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>57</b>
	<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>58</b>
	<b>ANEXOS .....</b>	<b>62</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población de estudiantes de educación primaria de la I. E. N° 88154 - Cabana....	27
Tabla 2. Muestra de estudiantes del 4° A y B de educación primaria de la I. E. N° 8154 - Cabana.....	28
Tabla 3. Escala de calificación .....	33
Tabla 4. Logro de aprendizaje en el área de comunicación del grupo control 4° A y el grupo experimental 4°B .....	36
Tabla 5. Logro de aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental 4° B – sesión 1	37
Tabla 6 Logro de aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental 4° B – 2 sesión .	38
Tabla 7. Logro de aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental 4° B – 3 sesión	39
Tabla 8 Logro de aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental 4° B – sesión 4 .	40
Tabla 9 Logro de aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental 4° B – sesión 5 .	41
Tabla 10 Logro de aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental 4° B – sesión 6	42
Tabla 11 Logro de aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental 4° B – sesión 7	43
Tabla 12 Logro de aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental 4° B – sesión 8	44
Tabla 13. Promedio de los logros de aprendizaje del grupo experimental en el área de comunicación luego de la aplicación del juego didactico .....	45
Tabla 14 Logro de aprendizaje del grupo experimental antes y después de la aplicación del juego didáctico en el área de comunicación.....	46
Tabla 15. Logros de aprendizaje del grupo control y grupo experimental en el área de comunicación después de la aplicación del juego didáctico al grupo experimental .....	47
Tabla 16. Estadísticos descriptivos.....	48
Tabla 17. Rangos .....	48
Tabla 18. Estadísticos de contraste.....	49

## INDICE DE FIGURA

Figura 1. Logro de aprendizaje en el área de comunicacion del grupo control 4° A y el grupo experimental 4°B.....	36
Figura 2. Logros de aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental 4° B – 1 sesión.....	37
Figura 3. Logros de aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental 4° B – sesión 2.....	38
Figura 4. Logros de aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental 4° B – sesión 3.....	39
Figura 5. Logros de aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental 4° B – sesión 4.....	40
Figura 6. Logros de aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental 4° B – sesión 5.....	41
Figura 7. Logros de aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental 4° B – sesión 6.....	42
Figura 8. Logros de aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental 4° B – sesión 7.....	43
Figura 9. Logros de aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental 4° B – sesión 8.....	44
Figura 10. . Promedio de los logros de aprendizaje del grupo experimental 4° B.....	45
Figura 11. Logros de aprendizaje del grupo experimental.....	46
Figura 12 Comparación de los logros de aprendizaje del antes y después del grupo experimental 4° B.....	47

## I. INTRODUCCION

El presente trabajo de investigación abarca sobre la importancia del juego didáctico como estrategia didáctica activa en las aulas de clase y empleadas por los docentes como medio de enseñanza para mejorar el logro de los aprendizajes de nuestros niños y niñas de nuestro país ya que el juego es la máxima expresión de todo niño en donde pone de manifiesto toda su imaginación, creatividad, espontaneidad y su libre expresión. Sin embargo en nuestro amado Perú, estamos en una época de constantes cambios donde todo se va transformando y la educación no es la excepción. Los estudiantes hoy por hoy están recibiendo una educación que muchas veces no es bien asimilada debido a diversas situaciones y entornos en el que el estudiante se encuentra, entre ellas está la precariedad de muchas de las instituciones educativas de nuestro país, pero también están las estrategias, métodos y técnicas que usan los docentes para dictar sus clases y donde la mayoría de estas suelen ser tradicionales y monótonas que no permiten desarrollar las diferentes capacidades del estudiante e incluso no permiten darles la oportunidad de expresarse libremente, lo cual lleva a muchos de nuestros estudiantes a tener bajos logros de aprendizaje en las diferentes áreas curriculares, y específicamente en el área de comunicación un área muy importante en el que se desarrolla la capacidad del estudiante para poder comunicarse con el medio que lo rodea, expresar sus emociones, sentimientos e ideas no solo de una manera escrita o verbal sino también de forma gestual. Es así que siendo el juego parte innata de todo niño y que está siempre presente en cada día de su vida y en sus actividades, es que resulta importante emplearlo como medio para mejorar el logro de su aprendizaje ya que todo niño aprende jugando, tal como lo sostiene

Chacón (2016) quien manifiesta que el juego didáctico por ser una estrategia didáctica activa promueve en todo momento la interacción del niño con sus pares y que a la vez logra que el aprendizaje de un tema específico sea asimilado con mayor facilidad potenciando las destrezas físico-biológica; socio-emocional y cognitivo-verbal, por tanto se convierte en una estrategia didáctica activa de alto nivel que el docente puede utilizar en cualquier momento de su clase.

Así mismo los logros de aprendizaje de nuestros estudiantes en nuestro país no tienen un nivel esperado o por lo menos que demuestre que alcanzan las competencias básicas en el aprendizaje que todo docente espera lograr en el educando, así pues los logros de aprendizaje tanto en comunicación como en matemática han evidenciado que al pasar los años no alcanzan los logros de aprendizaje satisfactorios y que se han visto evidenciados con la prueba ECE, la cual es aplicada a los estudiantes de 2° y 4° grado de primaria cada año en el que se muestran resultados no favorables en cuanto a los logros de aprendizaje de los niños y es como lo manifiesta Estrada (2015) quien afirma que los logros de aprendizaje son los alcances deseables de conocimiento que se espera que el estudiante logre a medida que estudia obteniendo calificaciones de AD, A, B y C y donde cada una de estas representa el logro que alcanza el estudiante en el desarrollo de la clase.

Por ello, la presente investigación se centró en trabajar el juego didáctico en el área de comunicación y conocer como esta estrategia puede mejorar los aprendizajes en los estudiantes del 4° grado de primaria de la I. E. N° 88154 de la

ciudad de Cabana. Esta Institución Educativa alberga a 245 estudiantes desde el 1° grado hasta el 6° grado y donde muchos no solo son estudiantes de la misma ciudad sino también de pequeños caseríos que se encuentran ubicados por los alrededores de la ciudad de Cabana, y que aun siendo niños tienen grandes deseos y granas de salir adelante y aprender nuevos conocimientos que de hecho ls servirán en futuro si no es desde ya. Así entonces se ha evidenciado que en la Institución Educativa las clases que dictan los docentes se desarrollan de manera tradicional donde ´predomina el dictado, el copiar de la pizarra y donde prácticamente las dinámicas de clase han sido dejadas de lado, el juego, por ejemplo, ya no es considerado como parte importante del niños, sino más bien como fuente de distracción y pérdida de tiempo, desaprovechándose así las ventajas que puede ofrecer en la clase y con muy pocos materiales, y es que la naturaleza del juego de por si es que es motivador y estimulante de la creatividad y la imaginación, así también el hecho de que los docentes en su mayoría tengan una edad que está por encima de los 40 años, tiene mucho que ver, ya que al tener un método de enseñanza tradicional no se atreven a cambiar de estrategias , quizá por miedo, quizá por costumbre o porque simplemente no se atreven a arriesgar. Es por ello que surge la iniciativa de desarrollar la presente investigación para mejorar o no el aprendizaje de los alumnos de esta institución educativa mediante la aplicación del juego didáctico como estrategia didactica activa de aprendizaje en el área de comunicación.

Por tanto y por todo lo anteriormente mencionado es que se plantea el enunciado siguiente ¿Como la aplicación del juego didactico mejora el logro de

aprendizajes de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria en el área de comunicación de la Institución Educativa N° 88154 de Cabana, Ancash, Año 2019?

Y del cual se desprende el siguiente objetivo general:

Evaluar si la aplicación del juego didáctico mejora el logro de los aprendizajes de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria en el área de comunicación de la Institución Educativa N° 88154 de Cabana, Ancash, Año 2019

Y de manera específica:

Identificar el logro de aprendizaje de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria - en el área de comunicación de la Institución Educativa N° 88154 de Cabana, Ancash, Año 2019

Determinar la importancia del juego didáctico para mejorar los logros de aprendizaje en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria en el área de comunicación de la Institución Educativa N° 88154 de Cabana, Ancash, Año 2019

Explicar la mejora de los logros de aprendizaje utilizando el juego didáctico en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria en el área de comunicación de la Institución Educativa N° 88154 de Cabana, Ancash, Año 2019

Por tal motivo esta investigación se justificó en el deseo de contribuir de forma productiva y comprometida con la educación de nuestros niños y niñas para mejorar su aprendizaje a partir de la aplicación del juego didáctico como estrategia didáctica activa que permita una adecuada transmisión y recepción de los conocimientos que se imparten en clases, pero que sobre todo sea fuente de participación, creatividad,

imaginación y desarrollo social logrando así incrementar sus conocimientos en el área de comunicación.

Por ende, la metodología de esta investigación fue de tipo cuantitativo, de nivel explicativo y de diseño cuasi experimental, teniendo un grupo control y uno experimental. Se trabajó con una muestra no probabilística de 32 estudiantes del 4° grado de primaria, siendo el 4° A el grupo control y el 4° B el grupo experimental, en primer lugar se identificó el logro de los aprendizajes de los estudiantes del 4° grado de ambos grupos y los resultados mostraron que ambos grupos en su mayoría tenían estudiantes con un bajo logro de aprendizaje, pues habían obtenido una calificación de B. a partir de estos resultados y para mejorar o no el logro de aprendizaje de los estudiantes en el área de comunicación, se aplicó al grupo experimental el juego didáctico como estrategia didáctica activa contenida en 8 sesiones de aprendizaje y al cabo de estas se volvió a evaluar el logro de aprendizaje de los estudiantes de ambos grupos, en el grupo experimental los resultados evidenciaron que el 56% de los estudiantes habían alcanzado una calificación de A, es decir un logro de aprendizaje previsto, mientras que el grupo control continuo evidenciando que la mayoría de los alumnos aún tenían una calificación de B, así mismo al procesar los datos obtenidos antes y después de la aplicación del juego didáctico mediante la prueba estadística de Wilcoxon, se concluyó que la aplicación del juego didáctico mejora significativamente el logro de aprendizaje de los estudiantes en el área de comunicación.

## II. REVISION DE LA LITERATURA

### 2.1. Antecedentes

López (2014) realizó una investigación titulada “Juego Didáctico Y Desarrollo Del Lenguaje”, esta investigación tuvo como objetivo general establecer la aplicación del juego didáctico para el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de primer grado de primaria en las once escuelas del Sector 1204.4, del municipio de Comitancillo, departamento de San Marcos en Guatemala. La investigación fue de diseño descriptivo. Se tuvo una población de 248 estudiantes y una muestra de 15, como instrumento se tuvo la encuesta, la cual fue diseñada especialmente para este estudio. Luego de la aplicación del mismo y después de haber obtenido y analizado los resultados se llegó a la conclusión de que el juego didáctico no es utilizado por los docentes y es desconocido por los estudiantes y padres de familia, por lo que se hizo una propuesta como resultado de lo investigado, con las recomendaciones respectivas, una bibliografía de consulta, actualizada y existente en el medio guatemalteco afín de educar y confirmar que el juego como tal y comparte del niño contribuye en su aprendizaje y por ende en su rendimiento académico.

Atoche y Cora (2017) realizaron una investigación titulada La técnica del juego como estrategia para mejorar el rendimiento académico del área de matemática en el 4.to grado de Educación Primaria en la I. E. N° 1237 Jorge Giles Llanos-Ate Vitarte. La investigación tuvo como objetivo general Contrastar de qué manera influye la técnica del juego como estrategia para mejorar el rendimiento académico del área de matemática en el 4to grado de Educación Primaria en la I.E. N° 1237 Jorge

Giles Llanos- Ate Vitarte. la investigación fue de tipo aplicada y de diseño cuasi experimental, La población estuvo conformada por 208 estudiantes y la muestra por 56 estudiantes del 4° grado, teniendo un grupo control y uno experimental y haciendo uso de un pre test y postes para ambos grupos, con la diferencia de haber aplicado el juego como estrategia en el grupo experimental. Luego de la aplicación de la estrategia y con los resultados obtenidos se concluyó que la aplicación del juego como estrategia metodológica en el 4to “G”, grupo experimental, sí influye significativamente en el rendimiento académico del área de matemática debido a que se obtuvo una mejora de su rendimiento académico de 4,14%.

Mozombitt M.; Sarmiento M. (2014) realizaron un estudio titulado Estrategias didácticas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del 2° grado de primaria en el área de comunicación de la I.E.N°6070 de Villa el Salvador-2013, con la finalidad de demostrar de qué manera influía el uso de estrategias en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del 2° grado. La población estuvo conformada por 65 estudiantes. La muestra la conformaron 40 estudiantes a quienes se les aplicaron una prueba de entrada, posteriormente se aplicaron las sesiones de aprendizaje considerando las estrategias didácticas solo en el grupo experimental, finalmente fue aplicada la prueba de salida a los dos grupos objetos de estudio. El resultado obtenido fue que la aplicación de las estrategias en el área de comunicación fue de notable diferencia del grupo experimental frente al grupo de control, el cual alcanzó un gran porcentaje de estudiantes que se ubicaron en el nivel de logro destacado. Finalmente la investigación llegó a la conclusión que la aplicación de estrategias didácticas en el

proceso de aprendizaje de los estudiantes en el área de comunicación es indispensable porque contribuye de manera considerable a mejorar el rendimiento de los mismos.

Huayabero, P. (2016) realizó una investigación sobre Estrategias didácticas utilizadas por los docentes y logros de aprendizajes en el área de comunicación en los estudiantes del quinto grado del nivel primario en las Instituciones Educativas comprendidas en el departamento de Huánuco de la provincia de Leoncio Prado, durante el año académico 2016, con la finalidad de determinar las Estrategias didácticas empleadas por los docentes y logros de aprendizajes alcanzados por los alumnos en el área de comunicación. La metodología empleada fue la descriptiva, la población constaba de 20 docentes y 820 estudiantes de primaria. Como resultados se obtuvieron que las estrategias didácticas más empleadas por los docentes fueron las dinámicas y en cuanto al logro de aprendizaje, este, fue alto. Con respecto al dominio conceptual de dimensiones de estrategias didácticas, los docentes, en su mayoría, conocen la modalidad de lluvia de ideas; la dinámica, y como enfoques metodológicos más usados se encontró que utilizaron organizadores previos concernientes al aprendizaje significativo y en relación al logro de aprendizaje de los estudiantes, se observó que la mayoría presenta un logro de aprendizaje alto.

Barrenechea, M. (2017) realizó una investigación sobre Estrategias didácticas utilizadas por los docentes y el logro de aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes del nivel primario en las instituciones educativas, Túpac Amaru n° 32484 y Ricardo Palma Soriano n° 32483 de la provincia de Leoncio Prado del departamento

de Huánuco, del año 2017, cuya finalidad fue establecer cuáles son las estrategias didácticas utilizadas por los docentes y el logro de aprendizaje de los estudiantes en el nivel primario en las Instituciones Educativas comprendidas en la provincia de Leoncio Prado del Departamento de Huánuco, del año 2017, la metodología que se utilizó en la investigación fue descriptiva. La población de estudio estuvo conformada por 20 docentes y 400 estudiantes del nivel primario en el área de matemática. A los integrantes de la muestra se les aplicó un instrumento respecto al variable de estrategias didácticas y de los 400 estudiantes se les indagó sus calificaciones del registro de notas para verificar el logro de aprendizaje, finalmente los resultados encontrados fueron que las estrategias didácticas aplicadas por la mayoría de los encuestados son dinámicas, sin embargo los estudiantes reflejaron un nivel de logro de aprendizaje bajo.

Cárdenas (2010), en su investigación sobre Estrategias didácticas empleadas en el área de comunicación y logros de aprendizaje de estudiantes del nivel primaria de las I.E. “Corazón De Jesús N° 88005”, “Gloriosa 329 N° 89002” y “Manuel González Prada N° 89004” de Chimbote en el 1° Trimestre del 2010”, tuvo como propósito encontrar si existía alguna relación entre las variables de estudio, siendo así que la investigación fue de tipo y diseño pre experimental, habiéndose utilizado un cuestionario como instrumento, la muestra estuvo conformada por 24 estudiantes. Tras el estudio realizado, llegó a la conclusión de que no existe relación significativa entre las variables estrategias didácticas y logros de aprendizaje. Por otro lado encontró que el 50% de los docentes utilizó estrategias didácticas dinámicas, y los

estudiantes alcanzaron un logro de aprendizaje alto; sin embargo el 33.3% de docentes que utilizó las estrategias didácticas estáticas obtuvieron en los estudiantes un bajo logro de aprendizaje.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Didáctica**

Según Abreu, Gallegos, Jácome y Martínez (2017) la didáctica es el arte de enseñar y transmitir el conocimiento al hombre, es el estudio intelectual del ser humano y de su conocimiento sistemático formado con un conjunto de técnicas de enseñanza, teorías, prácticas y metodologías que estudia los métodos y procedimientos en las tareas de la enseñanza y del aprendizaje. Por tanto la didáctica es más que una disciplina pedagógica que gira alrededor de los procesos de formación en contextos deliberadamente organizados. Así también la condición de la didáctica es buscar las soluciones de los problemas contemplados en el proceso docente-educativo de las diferentes instituciones educativas con el objetivo de preparar al ser humano para los diversos retos de la vida de manera sistémica y eficiente.

### **2.2.2. Estrategias didácticas activas**

Para Hurtado (2016), son aquellas las que fomentan la participación continua del estudiante en la clase y donde es el mismo estudiante el que busca quien busca la información para analizarla, comprenderla y emitir su punto de vista haciendo

que sus capacidades y habilidades se potencian constantemente y por ende aumenta su nivel de aprendizaje.

Santibáñez (2012) manifiesta que las estrategias son un conjunto de capacidades y habilidades que todo docente emplea para dictar sus clases y transmitir el conocimiento a los estudiantes y que a su vez está organizada bajo un enfoque de aprendizaje que utiliza recursos para el mismo. Y es que lo más importantes y especial de estas estrategias es que si se aplican de manera constante y de manera provechosa se logra obtener altos niveles de aprendizaje en los estudiantes haciendo que la recepción de conocimientos se efectiva y precisa.

Y es que la manera de enseñar cambia constantemente y por supuesto el uso de estrategias, entre ellas las estrategias didácticas las cuales al ser activas promoverán la participación constante del estudiante porque habrá dinamismo en su aprendizaje haciéndolo protagonista de su propio logro y es que el uso de estrategias didácticas activas en las clases supera a las clases tradicionales porque favorece el desarrollo meta cognitivo de los estudiantes y además de ello favorece las relaciones sociales porque le permite al estudiante expresar lo que siente, dar a conocer sus opiniones, trabajar cooperativamente y ser partícipe de la búsqueda de soluciones y respuestas a diferentes problemas o situaciones que se planteen en clase. (MINELAN, 2018).

#### **2.2.2.1.El juego didáctico**

Es una estrategia que en todo momento promueve la participación del estudiantes, lo mantiene activo, despierto y con creatividad y que usado dentro de la clase la hace aún

más rica y valiosa porque permite al estudiante aprender jugando y a retener la información de manera efectiva, además de desarrollar en él diversas capacidades sociales como el expresarse adecuadamente, poder crear diversas situaciones, poder interpretar y comprender y todo a partir de la motivación que fomenta la observación, atención y capacidades lingüísticas y lógicas, desarrollando un espíritu crítico y autocritico así como el de solidaridad. (Amaya, G., s.f.).

Según Chacón (2016) el juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel educativo pero que sin embargo es muy poco utilizada por el docente, quizá porque desconoce las ventajas que este le puede ofrecer al momento de enseñar y los beneficios que puede lograr en el aprendizaje de los estudiante, y es que el uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica.

#### **2.2.2.2. Objetivo del juego didáctico**

Chacón (2016) manifiesta que el juego posee un objetivo educativo, ya que se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador de los

contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad, por ello entre los objetivos se pueden mencionar:

- Plantea un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad.
- Afianza de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas
- Ofrece un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Refuerza las habilidades que el niño necesitará más adelante.
- Educa porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas.
- Brinda un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional.
- Y finalmente, desarrolla destrezas en donde el niño posee mayor dificultad.

En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas, etc. Así, el educador dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia.

### **2.2.2.3. Elementos del juego didáctico**

Para Chacón (2016) en cada juego didáctico se resaltan tres elementos importantes

- El objetivo didáctico que es el que precisa el juego y su contenido.
- Las acciones lúdicas, que constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico, ya que estimulan la actividad, hacen más ameno el

proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos. Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos

- Las reglas del juego. Constituyen un elemento organizativo del mismo. Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacerlas cosas, y además, dan la pauta de cómo cumplimentar las actividades planteadas.

#### **2.2.2.4. Características del juego didáctico**

Para Rodas (2016) el juego didáctico posee ciertas características que lo hacen único y entre ellas están:

- La intención didáctica y Objetivo didáctico.
- Reglas, limitaciones y condiciones.
- Un número de jugadores.
- Diversión, tensión.
- Trabajo en equipo y competición
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.

- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

Atoche y Cora (2017), en cambio sostiene que las características del juego didáctico son:

- Es innato en el ser humano.
- Es desinteresado, voluntario, espontáneo y creativo.
- Es placentero por ser una actividad libre.
- Permite compartir experiencias y relacionarse con el medio exterior
- Desarrolla la formación integral del niño.
- Es colectivo, social y reglamentado.
- Es una actividad activa y motivadora.

#### **2.2.2.5. Áreas del juego didáctico**

Para Rodas (2016) el juego didáctico surge en pro de un objetivo educativo, orientado a la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes, ya que por ser parte de sus naturalezas permite sacarle el máximo provecho en la adquisición de conocimientos, así entonces el juego didáctico se estructura en un juego netamente reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica

de lo vivido para el logro de objetivos de la educación y es que este tipo de juego permite el desarrollo de diversas habilidades y áreas del desarrollo del ser humano, siendo estas:

- El área **físico-biológica**: que está referida a la capacidad del ser humano para poder moverse y ejecutar movimientos con su cuerpo, con rapidez de reflejos, con destreza manual con coordinación y sentidos en todo momento y más aún en situaciones de interrelación y comunicación.
- El área **socio-emocional**: que está referida netamente a la espontaneidad que todo ser humano tiene y evidencia en cualquier momento así como la socialización, la satisfacción, el placer y la expresión de sus sentimientos, aficiones, y la capacidad que el individuo tiene para resolver conflictos fortaleciendo así la confianza en sí mismos.
- Y el área **cognitiva-verbal**: que se refiere a la imaginación y creatividad que en la etapa de la niñez se evidencia constantemente y más aún en el juego el cual propicia esta capacidad sin límite en el niño, así también se refiere a la agilidad mental, la memoria, la atención, el pensamiento creativo, el lenguaje, la interpretación de conocimiento, la comprensión del mundo, el pensamiento lógico, la capacidad para seguir instrucciones, la amplitud de vocabulario y expresión de ideas que se potencian con el juego didáctico en todo momento comunicativo ya sea verbal o escrito

### 2.2.2.6. Clasificación de los juegos didácticos

Atoche y Cora (2017) clasifican a los juegos en:

- a) **Juegos motores:** que son aquellos que producen el movimiento amplio de su sistema motor donde predomina el movimiento, la manipulación y la exploración. Y que se caracteriza básicamente por la motricidad fina y gruesa y la actividad social.
  
- b) **Juegos intelectuales:** son aquellos que requieren de procesos cognitivos, tales como la atención, concentración, memoria, atención, etc., los cuales son necesarios para conseguir un adecuado rendimiento académico, estos juegos enriquecen y fortalecen la capacidad cognitiva ya que desarrolla su capacidad crítica y analítica del contexto en el cual se encuentra y se desenvuelve permitiéndole desarrollar su capacidad creativa mediante la curiosidad y la participación.
  
- c) **Juegos sensoriales:** estos juegos son los que producen sensaciones de poder y satisfacción en el individuo que lo realiza y donde principalmente se ejercitan los sentidos, de esta forma producen experiencias sensoriales y la capacidad y el desarrollo de habilidades sociales. Básicamente se pone en acción los sentidos del tacto, la vista, el olfato, el gusto y el oído.
  
- d) **Juegos recreativos:** estos juegos son netamente lúdicos, divertidos y capaces de transmitir emociones y estímulos a los demás ya que le permiten a ser humano desarrollar su capacidad creativa e imaginativa y que al usarla en una actividad con un objetivo específico se convierte en una estrategia de alta motivación y atención.

### **2.2.2.7. Lo que el docente debe hacer para crear el juego didáctico**

Rodas (2016) para poder emplear el juego didáctico en las aulas de clases y en las clases en sí, el docente debe tener un buen conocimiento de este y sobre el tema que quiere trabajar haciendo uso de esta estrategia, también debe tener en cuenta el fin didáctico para el que lo usa, así cuando emplea el juego didáctico deberá dirigir el juego con una actitud sencilla y activa, establecer las reglas de forma muy clara, formar parte de los jugadores y determinar la etapa psicológica en la que se encuentre el niño o los niños. Sin embargo en algunas ocasiones con respecto al juego didáctico al docente le surgen algunas interrogantes como ¿cómo lo hago?, ¿qué le puedo dibujar?, ¿qué habilidades manuales necesito? Y ahí es cuando requiere de soluciones prácticas como las siguientes: siempre emplear un material sencillo y fácil de conseguir el cual permita servir como recurso para el aprendizaje y entre estos materiales están las láminas, separatas, videos, libros, etc., y hasta material de reciclaje con el que se pueden elaborar diversos materiales para trabajar con los niños y niñas.

### **2.2.3. Enfoque metodológico del aprendizaje activo**

Para Flores (2010) es básicamente un procedimiento estructurado y lógico que emplea amplias concepciones que el docente debe emplear en sus clases con el fin de lograr un buen aprendizaje en sus estudiantes, ya que su propósito es guiar la enseñanza y aprendizaje permitiendo al docente ser capaz de identificar la peculiaridad y diferencias de los estudiante.

### **2.2.3.1. Enfoque colaborativo**

Según Soto (2015) el aprendizaje colaborativo comienza cuando tanto profesores como estudiante empiezan un trabajo en conjunto, para crear conocimiento, información y saber, y es que esta metodología lo que busca es crear significados enriquecidos que motiven al estudiante a un accionar continuo y común en bien de su aprendizaje. Así entonces el aprendizaje colaborativo no solo se construye el conocimiento sino que también se comparte la autoridad y se acepta la responsabilidad de diversas acciones del grupo facilitando el logro de los objetivos y las metas que se hayan trazado.

Para Ravelo, Collazos y Jiménez (2018) el aprendizaje colaborativo es un proceso en el cual la persona aprende más, y de manera más activa porque en todo momento fomenta la participación del ser humano, y es que es tipo de aprendizaje lo que busca es que se aprenda y adquiera conocimientos mediante una participación activa y constante para conseguir la meta establecida, así el aprendizaje colaborativo motiva a los estudiantes a que en conjunto, interacción y comunicación puedan desarrollar un trabajo organizado en el que cada uno cumpla una función importante para conseguir la meta, así también se fomenta la competitividad entre los estudiantes, la creatividad, la búsqueda de soluciones, el apoyo mutuo, la responsabilidad y el compromiso con sí mismo y con el grupo.

## **2.2.4. Recursos como soporte del aprendizaje**

### **2.2.4.1.La palabra del profesor**

Vasco (2015) señala que el profesor tiene como medio para comunicar y transmitir los conocimientos, su palabra, ya que mediante esta llega a sus estudiantes. La palabra del docente es muy importante porque través de ella tanto estudiantes como docentes están en constante comunicación e interacción, la palabra del profesor es entonces una herramienta esencial en la clase, en la enseñanza y el aprendizaje ya que sin esta no se podría transmitir los saberes, conocimientos y la información que se desea compartir.

### **2.2.4.2.Láminas y fotocopias**

Pérez (2015) sostiene que las láminas y las fotografías acercan al estudiante a realidades a las que él no puede llegar, pero que sobre todo le muestran diversos contextos o situaciones que puede interpretar al momento de desarrollar sus tareas o participar en una clase ya que actúan como apoyo visual y son motivadores para el aprendizaje permitiendo desarrollar la comunicación, la observación y la descripción.

### **2.2.4.3.Las separatas**

Según Ramos (2016) la separata como recurso para el aprendizaje son esenciales ya que al ser un material concreto colabora con el aprendizaje del estudiante en la lectura y el enriquecimiento de una nueva información que lo ayuda a realizar sus tareas o trabajos escolares.

#### **2.2.4.4.Videos**

Según la página web Innovación y desarrollo docente (2017) los videos ayudan al docente a transmitir los conocimientos a y a los estudiantes a asimilarlos ; y es que permiten la construcción de un conocimiento significativo que aprovecha el potencial comunicativo de imágenes, sonidos y palabras para transmitir una sucesión de experiencias que estimulen los sentidos y los estilos de aprendizaje en los estudiantes.

#### **2.2.4.5.Representaciones gráficas y esquemas**

Según Ramírez, S.; Mancini, V. y Lapasta, L (2014) las representaciones graficas como recursos para el aprendizaje facilitan las tareas de los estudiantes ya que les ayudan a tener un mejor comprensión de los temas propuestos ya que son una estructura de datos y conceptos simplificados de temas que ayudan al estudiante a aprender de una forma más rápida y analítica.

#### **2.2.4.6.Bibliografía o textos**

Fernández & Caballero (2017) señalan que las fichas bibliográficas son las contienen pequeños párrafos ya sea de un libro o artículo que ayuda en tareas de investigacion, exposición, teatro entro otras. Así mismo señalan que son un conjunto coherente de oraciones relacionadas que muestran una expresión con sentido y unidad y que resulta útil en el aprendizaje del estudiante.

### **2.2.5. Logros de aprendizaje**

Para Estrada (2015) son los alcances deseables de conocimiento que se espera que el estudiante logre a medida que estudia, y que debe evidenciarlos durante sus estudios y en el nivel en el que se encuentre. Por tanto los logros de aprendizaje son entonces la valoración del conocimiento que el estudiante adquiere durante su aprendizaje.

#### **2.2.5.1. Niveles de logro de aprendizaje**

Para el Laboratorio Latinoamericano De Evaluación De La Calidad De La Educación (2015) los niveles de logro de aprendizaje son los indicios que se observan en el desempeño de cada estudiante y que exige una interpretación y comprensión por parte del docente.

Así mismo el Ministerio de educación en el Diseño Curricular nacional (2009) señala que son el grado de desarrollo de las actitudes, conocimientos y capacidades del estudiante, y que se representan mediante calificativos literales, siendo estos los siguientes:

- a) **AD:** El estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos, demostrando incluso un manejo solvente y muy satisfactorio en todas las tareas propuestas
- b) **A:** Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado
- c) **B:** Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.

- d) **C:** Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje

#### **2.2.5.2. Área curricular de comunicación**

Para el Ministerio de Educación en el Diseño Curricular Nacional (2009) el área curricular de comunicación tiene el propósito de desarrollar en el estudiante el manejo adecuado de la lengua para poder desenvolverse efectivamente con su entorno que lo rodea, tomando en cuenta diversos aspectos para comunicarse. Así mismo la asignatura de comunicación da las herramientas que se necesitan para obtener un vínculo empático y asertivo, para plantear y llegar a consensos y solucionar conflictos los cuales son indispensables para una convivencia democrática.

##### **2.2.5.2.1. Expresión y comprensión oral**

Fomenta la capacidad de cada ser humano para poder comunicarse con los demás de manera clara y precisa pero también fluida y coherente empleando recursos verbales y no verbales para poder transmitir lo que se desea comunicar (Ministerio de Educación - Diseño Curricular Nacional, 2009).

##### **2.2.5.2.2. Comprensión de textos**

Según el Ministerio de Educación en el Diseño Curricular Nacional, (2009) se centra en la capacidad que tiene el ser humano para poder comprender diversos

textos escritos y a partir de ello construir significados de forma personal y para ello se trabajan tres niveles de comprensión que se orientan al desarrollo de capacidades específicas como; discriminar, analizar, identificar, jerarquizar, evaluar, entre otras.

Estos niveles de comprensión son:

- ✓ **Literal:** Que implica la memoria y consiste en deducir lo que está escrito en un texto.
- ✓ **Inferencial:** Implica inferir la información que no está presente (lo que se sobreentiende)
- ✓ **Crítico valorativo:** Que implica reflexionar y valorar sobre las formas y contenidos del texto.

#### **2.2.5.2.3. Producción de textos**

Se centra en desarrollar la capacidad de la persona para poder producir diversos textos en escenarios de comunicación reales y que que sean capaces de poder transmitir sentimientos, pensamientos, opiniones, etc., implicando las diversas etapas para la producción de textos que son la planificación implica en la escritura etapas textualización, revisión y reescritura (Ministerio de Educación - Diseño Curricular Nacional, 2009).

### **2.3.Hipótesis**

El juego didáctico mejora significativamente el logro de los aprendizajes de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria en el área de comunicación de la Institución Educativa N° 88154 de Cabana, Ancash, año 2019

### **III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. Tipo de investigación**

El tipo de la investigación es cuantitativo, porque el investigador cuantificó los datos numéricos obtenidos en la medición de la variable dependiente para probar la hipótesis de la investigación. Al respecto, Domínguez (2015) sostiene que “el nivel de investigación se refiere al grado de cuantificación de los estudios en cuanto a la información que requiera”.

#### **3.2. Nivel de la investigación**

El nivel de la investigación explicativa, porque el investigador explica las razones que originaron los sucesos ocurridos en el proceso de la investigación. Este tipo de investigación permite una comprensión holística de todos los eventos acaecidos en el desarrollo de la investigación.

Según Hernández (citado por Domínguez, 2015) expresa que la investigación de nivel explicativo “determina las causas de los fenómenos generando un sentido de entendimiento en forma sumamente estructurada”.

#### **3.3. Diseño de la investigación**

El diseño de la investigación es cuasi experimental, con pre test y post test con un grupo control y uno experimental. Para esta investigación se usó un pre test a los grupos que componen la investigación, los sujetos fueron asignados por grupos, después a estos grupos se les administro simultáneamente el pre test, después un grupo recibió el tratamiento experimental y el otro no (el cual fue el grupo control)

y finalmente se les administro simultáneamente un post test. Luego de ello se cuantifico los resultados, se analizó estadísticamente y comparo con los resultados del post test luego de aplicar las estrategias didácticas activas contenidas en sesiones de aprendizaje. Este análisis nos permitió determinar si existe diferencia significativa entre los resultados de ambas pruebas, para probar la hipótesis de la investigación.

Por la naturaleza del diseño se utilizó el siguiente esquema:

<b>GE: O1</b>	<b>X</b>	<b>O2</b>
<hr/>		
<b>GC: O3</b>		<b>O4</b>

**Donde:**

- **GE:** Grupo experimental
- **GC:** Grupo control
- **O1 y O3:** es el pre test aplicado a ambos grupos (prueba de entrada)
- **X:** es la variable experimental (Aplicación de las estrategias didácticas activas)
- **O2 Y O4:** es el post test aplicado a ambos grupos (prueba de salida).

### **3.4.Población y muestra**

**a) Población:**

La población de la investigación estuvo conformada por 245 estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa N° 88154 de Cabana, dicha institución alberga a niños y niñas de distintos lugares del distrito de Cabana, donde muchos de ellos son de distintos caseríos o zonas rurales de la ciudad y

donde las familias de la gran mayoría de estudiantes se dedican al cultivo de las chacras y crianza de animales pero así mismo hay estudiantes de quienes sus padres son profesionales y debido a ello, estos niños y niñas tienen mejores oportunidades de contar con materiales para su educación.

*Tabla 1. Población de estudiantes de educación primaria de la I. E. N° 88154 - Cabana*

Distrito	Institución educativa	Grado y sección	Número de estudiantes		
			Varones	Mujeres	Total de estudiantes
Cabana	N° 88154 Cabana	1° A	9	14	23
		1° B	8	12	20
		2° A	10	11	21
		2° B	15	9	24
		3° A	12	13	25
		3° B	10	8	18
		4° A	6	10	16
		4° B	7	9	16
		5° A	6	11	17
		5° B	7	12	19
		6° A	11	13	24
	6° B	9	13	22	
<b>TOTAL</b>					<b>245</b>

*Fuente: Nóminas de matrícula del cuarto grado "A" y "B" de la Institución Educativa N° 88154 – Cabana*

**b) La muestra:**

La muestra de esta investigación comprendió solo a estudiantes del 4° grado A y B, siendo estos 32 estudiantes, 16 por cada aula, la muestra fue no probabilística intencionada porque los sujetos no fueron elegidos al azar si no que el grupo ya estaba conformado y se tenía mayor disponibilidad para trabajar con esta sección, cabe aclarar que, la muestra de tipo no probabilístico es un tipo de muestra en la que la elección de los elementos no depende de la

probabilidad sino de las de las condiciones que permiten hacer el muestreo: acceso o disponibilidad y conveniencia. Además para conformar la muestra se tuvo los siguientes criterios:

**a. Criterios de Inclusión:**

- Estudiantes que acepten participar en el estudio.
- Estudiantes de ambos sexos.
- Estudiantes matriculados en los 4° grado A y B.

**b. Criterios de Exclusión:**

- Estudiantes que no acepten participar.
- Estudiantes que se integren a la I. E. después de haber iniciado la investigación.
- Estudiantes que falten a clases durante el proceso de aplicación de las estrategias.

*Tabla 2. Muestra de estudiantes del 4° A y B de educación primaria de la I. E. N° 8154 - Cabana*

Distrito	Institución educativa	Grado y sección	Número de estudiantes		
			Varones	Mujeres	Total de estudiantes
Cabana	N° 88154 Cabana	Cuarto Grado "A" <i>(grupo control)</i>	6	10	16
		Cuarto Grado "B" <i>(grupo experimental)</i>	7	9	16
<b>TOTAL</b>			13	19	<b>32</b>

*Fuente: Nóminas de matrícula del cuarto grado "B" de la Institución Educativa N° 88154 - Cabana*

### **3.5. Definición y operacionalización de las variables**

#### **3.5.1. Definición de las variables**

##### **a) Variable independiente: El juego didáctico**

Es una estrategia participativa de la enseñanza el cual encamina a los estudiantes a desarrollar métodos de dirección y conducta adecuada ya que estimula la disciplina con un buen nivel de decisión y autodeterminación. El juego didáctico implica la adquisición y reforzamiento de algún aprendizaje y que suele ser utilizado en el ámbito escolar con fines educativos, además de que benefician el desarrollo y dominio del aspecto cognitivo en los niños, además la utilización del juego didáctico dentro del aula desarrolla en los niños diferentes aspectos del área cognitiva ya que rompe con la rutina escolar y deja de lado la enseñanza tradicional, permite la socialización, fomenta la observación, atención y capacidades lógicas, también desarrolla el espíritu crítico y autocritico, así como un espíritu de solidaridad, de dar y recibir ayuda, ente otros más. (Amaya, G., s.f).

##### **b) Variable dependiente: Logros de aprendizaje**

En el área de comunicación son los alcances deseables de conocimiento que se espera del estudiante los cuales son valiosos, necesarios y fundamentales para su formación integral, los logros de aprendizaje son el resultado esperado del proceso de aprendizaje el cual se convierte en indicador para el seguimiento del mismo, así también, son los que comprenden los conocimientos, habilidades, comportamientos actitudes y demás capacidades que debe alcanzar el estudiante de un grado determinado. (Estrada, 2015).

Sus dimensiones son las capacidades generales del área de comunicación y los indicadores de cada dimensión, se elaboraron teniendo en cuenta la unidad didáctica correspondiente al segundo bimestre académico del área en estudio del 4° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 88154 de Cabana, 2019.

*Cuadro de operacionalización de las variables*

VARIABLES	CONCEPTUALIZACIÓN DE LA VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
<b>Variable independiente:</b> El juego didáctico	Es una estrategia participativa de la enseñanza el cual encamina a los estudiantes a desarrollar métodos de dirección y conducta adecuada ya que estimula la disciplina con un buen nivel de decisión y autodeterminación (Amaya, s.f.)	<b>Planificación</b>	Los estudiantes identifican el espacio a utilizar Determinan los materiales a emplear
		<b>Organización</b>	Los estudiantes son capaces trabajar en equipo, establecer sus acuerdos y sanciones dentro del grupo.
		<b>Ejecución</b>	Se desarrolla el juego didáctico según el tema seleccionado para obtener los logros de aprendizaje deseados.
		<b>Evaluación</b>	Se recoge la información de los logros obtenidos mediante el juego didáctico.
<b>Variable dependiente</b> Logros de aprendizaje	Son los alcances deseables de conocimiento que se espera del estudiante los cuales son valiosos, necesarios y fundamentales para su formación integral, los logros de aprendizaje son el resultado esperado del proceso de aprendizaje el cual se convierte en indicador para el seguimiento del mismo. (Estrada, 2015)	<b>Logro destacado AD</b>	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos, demostrando incluso un manejo solvente y muy satisfactorio en todas las tareas propuestas
		<b>Logro previsto A</b>	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
		<b>Logro en proceso B</b>	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
		<b>Logro en inicio C</b>	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje

### **3.6.Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Para obtener los datos se utilizó un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación que permitieron conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente. Por ello, en la práctica de campo se ha empleado la técnica de la prueba o examen, mediante los instrumentos de: prueba de entrada y prueba de salida y la lista de cotejo para registrar las calificaciones. Además, se ha utilizado la técnica de la observación, mediante el instrumento de la ficha de observación.

#### **3.6.1. Técnicas**

La primera técnica que se utilizó fue la prueba, que es una de las técnicas de mayor uso en la escuela debido a la relativa sencillez que requiere su elaboración y aplicación, y a la versatilidad para ser aplicada en diversas áreas. Estas pruebas consisten en plantear al estudiante un conjunto de preguntas para que respondan en el cual demuestren el dominio de determinadas capacidades y conocimientos por lo general se aplican al finalizar una unidad de aprendizaje para comprobar si los estudiantes lograron los aprendizajes esperados o no, pero también se suelen aplicar antes de iniciar una actividad educativa con la finalidad de conocer el grado de conocimientos que tienen los estudiantes.

La segunda técnica que se utilizó es la observación, con ella se puede examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por un sujeto de manera confiable. En la práctica educativa, la observación es uno de los recursos más ricos que cuenta el docente para evaluar y recoger información sobre las capacidades y actitudes de los

estudiantes, ya sea de manera grupal o personal, dentro o fuera del aula (Ministerio de Educación, 2006).

### **3.6.2. Instrumentos**

Como instrumentos de evaluación se usó las pruebas escritas que son evaluaciones en la que el estudiante responde de forma escrita una serie de preguntas, de acuerdo a los aprendizajes que ha adquirido en un determinado periodo. Se presentan de dos tipos: Pruebas de entrada y pruebas de salida, así también se empleó la lista de cotejo para registrar las calificaciones de los estudiantes. Y como instrumentos de la técnica de observación se utilizó la ficha de observación, el cual permitió registrar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos relevantes en las actividades o productos realizados por los estudiantes. Se puede emplear para la evaluación de actitudes como de capacidades.

### **3.7. Plan de análisis**

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizó la estadística descriptiva para describir los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, sin sacar conclusiones de tipo general; y se utilizó la estadística inferencial a través de la prueba de Wilcoxon para establecer el nivel de significancia del 5% ( $p < 0,05$ ) e inferir el comportamiento de la población estudiada obteniendo así resultados de tipo general. Los datos obtenidos fueron codificados e ingresados en una hoja de cálculo del

programa Office Excel 2013, y para el análisis de los mismos se utilizó el software PSPP.

Cabe aclarar que los datos fueron recogidos mediante la siguiente escala de calificación

*Tabla 3. Escala de calificación*

Nivel educativo	Escala de calificación	Descripción
EDUCACIÓN PRIMARIA	<b>AD</b> <b>Logro destacado</b>	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos, demostrando incluso un manejo solvente y muy satisfactorio en todas las tareas propuestas
	<b>A</b> <b>Logro previsto</b>	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	<b>B</b> <b>En proceso</b>	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	<b>C</b> <b>En inicio</b>	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje

*Fuente: Ministerio de Educación. (2009). DISEÑO CURRICULAR NACIONAL de Educación Básica Regular(p. 53).*

### 3.8. Matriz de consistencia

ENUNCIADO	OBJETIVOS	HIPOTESIS Y METODOLOGIA
<p>¿Cómo la aplicación del juego didáctico mejora el logro de los aprendizajes de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria en el área de comunicación de la Institución Educativa N° 88154 de Cabana, Ancash, Año 2019?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b>            Evaluar si la aplicación del juego didáctico mejora el logro de los aprendizajes de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria en el área de comunicación de la Institución Educativa N° 88154 de Cabana, Ancash, Año 2019</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar el logro de aprendizaje de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria en el área de comunicación de la Institución Educativa N° 88154 de Cabana, Ancash, Año 2019</li> <li>• Determinar la importancia del juego didáctico para mejorar los logros de aprendizaje en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria en el área de comunicación de la Institución Educativa N° 88154 de Cabana, Ancash, Año 2019</li> <li>• Explicar la mejora de los logros de aprendizaje utilizando el juego didáctico en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria en el área de comunicación de la Institución Educativa N° 88154 de Cabana, Ancash, Año 2019</li> </ul>	<p><b>HIPOTESIS:</b>            El juego didáctico mejora significativamente el logro de los aprendizajes de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria en el área de comunicación de la Institución Educativa N° 88154 de Cabana, Ancash, año 2019</p> <p><b>METODOLOGIA</b>            Tipo y nivel de la investigación: Cuantitativo – Explicativo.            Diseño: Cuasi experimental            Población            245 estudiantes del nivel primario.            Muestra:            32 estudiantes del 4° A y B            Técnica:            Observación            Encuesta            Instrumentos:            Pruebas escritas            Fichas de observación            Lista de cotejo</p>

### **3.9.Principios éticos**

El presente estudio contempla los principios éticos necesarios para su realización, contemplados en el código de ética de la universidad los cuales son el principio de Confidencialidad, donde la investigadora da cuenta de la confidencialidad de los datos, respetando la privacidad respecto a la información que suministro la aplicación del instrumento. Así mismo se garantiza que la investigación es confiable porque toda la información fue desarrollada y aplicada en el ámbito educativo de la ciudad de Cabana, provincia de Pallasca. Asimismo, es libre de errores y prejuicios y donde los datos bibliográficos son de carácter fidedignos, por tanto esta investigación es el ejercicio de un acto responsable de la autora.

## **IV. RESULTADOS**

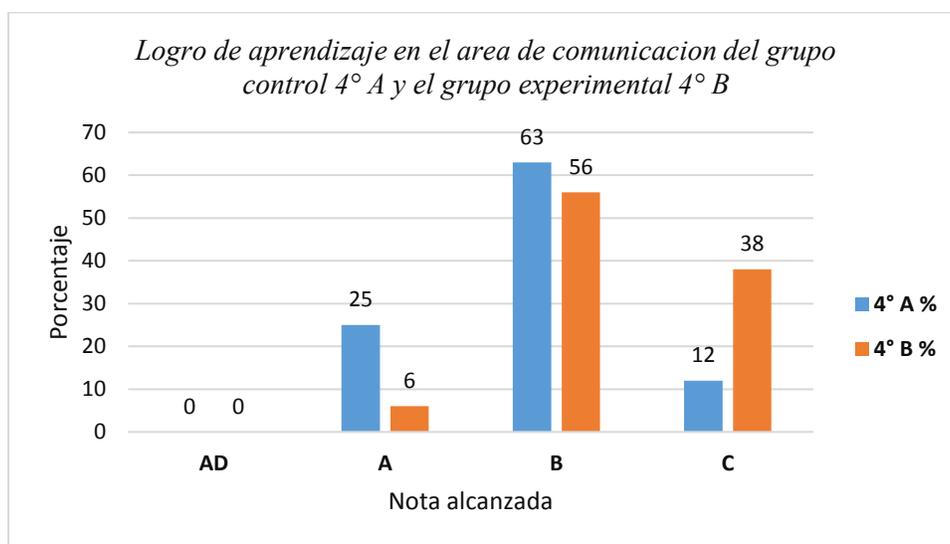
### **4.1. Resultados**

Los resultados se presentan de acuerdo a los objetivos y la hipótesis planteada. Siendo los tres primeros los objetivos y el cuarto la hipótesis.

**4.1.1 Identificar el logro de aprendizaje de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria en el área de comunicación de la Institución Educativa N° 88154 de Cabana, Ancash, Año 2019**

*Tabla 4. Logro de aprendizaje en el área de comunicación del grupo control 4° A y el grupo experimental 4°B*

Logro de aprendizaje	Grupo control 4° A		Grupo experimental 4° B	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
AD	0	0	0	0
A	4	25	1	6
B	10	63	9	56
C	2	12	6	38
<b>Total de estudiantes</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>



*Figura 1. Logro de aprendizaje en el área de comunicación del grupo control 4° A y el grupo experimental 4°B*

Fuente: Lista de cotejo, mayo 2019.

En la tabla 4 y figura 1 se observa que los estudiantes del grupo control (4° A) tienen un logro de aprendizaje en proceso en el área de comunicación, ya que el 63 % de ellos ha obtenido una calificación de B. Así también el grupo experimental (4° B) tienen también un logro de aprendizaje en proceso en el área de comunicación, ya que el 56 % de ellos también ha obtenido una calificación de B.

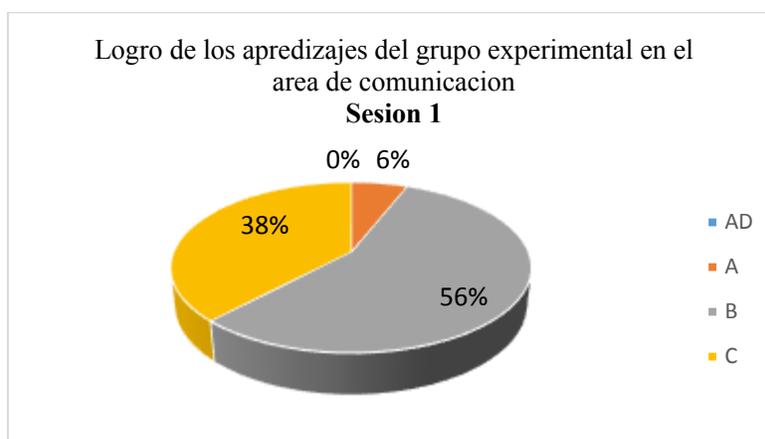
**4.1.2. Determinar la importancia del juego didáctico para mejorar los logros de aprendizaje en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria en el área de comunicación de la Institución Educativa N° 88154 de Cabana, Ancash, Año 2019**

Para dar cumplimiento con este objetivo se desarrolló 8 sesiones de aprendizaje en el aula del 4° B y después de la aplicación de cada sesión se obtuvo los siguientes resultados:

**Tabla 5. Logro de aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental 4° B – sesión 1**

<b>LOGRO DE APRENDIZAJE</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
AD	0	0%
A	1	6%
B	9	56%
C	6	38%
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Ficha de observación, mayo 2019.*



*Figura 2. Gráfico circular de los logros de aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental 4° B – 1 sesión*

Fuente: Tabla 5

En la tabla 5 y figura 2 se presentan los resultados de la sesión 1 y se observa que la mayoría de estudiantes alcanzó un logro de aprendizaje en proceso ya que el 56% alcanzó una calificación de B.

Tabla 6 Logro de aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental 4° B – 2 sesión

LOGRO DE APRENDIZAJE	F	%
AD	0	0%
A	2	13%
B	8	50%
C	6	38%
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

*Fuente:* Ficha de observación, mayo 2019.



Figura 3. Gráfico circular de los logros de aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental 4° B – sesión 2

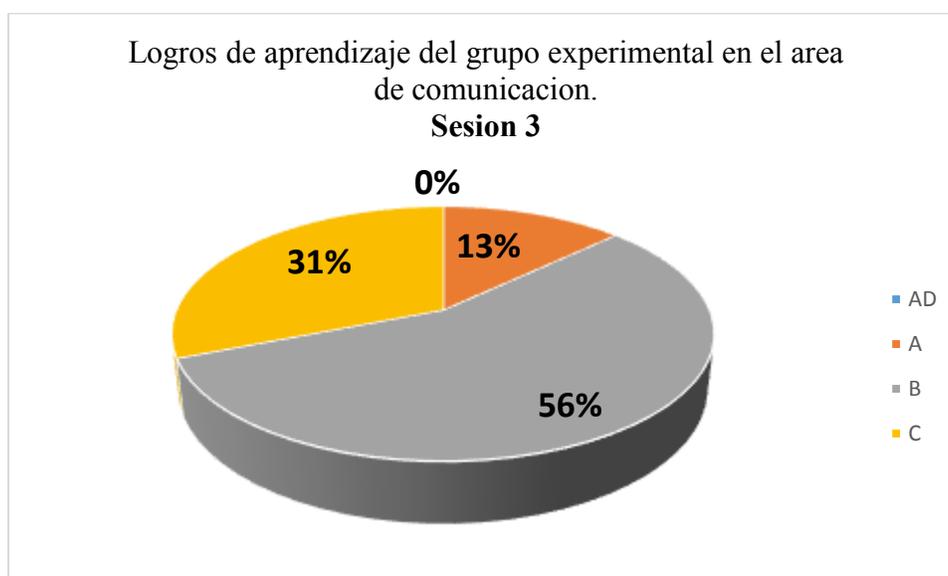
Fuente: Tabla 6

En la tabla 6 y figura 3 se presentan los resultados de la sesión 2 y se observa que la mayoría de estudiantes alcanzó un logro en proceso ya que el 50% alcanzó una calificación de B.

Tabla 7. Logro de aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental 4° B – 3 sesión

LOGRO DE APRENDIZAJE	F	%
AD	0	0%
A	2	13%
B	9	56%
C	5	31%
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Ficha de observación, mayo 2019.*



**Figura 4.** Grafico circular de los logros de aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental 4° B – sesión 3

Fuente: Tabla 7

En la tabla 7 y figura 4 se presentan los resultados de la sesión 3 y se observa que la mayoría de estudiantes alcanzó un logro en proceso ya que el 56% alcanzo una calificación de B.

Tabla 8 Logro de aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental 4° B – sesión 4

<b>LOGRO DE APRENDIZAJE</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
AD	2	12%
A	7	44%
B	6	38%
C	1	6%
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

*Fuente:* Ficha de observación, mayo 2019.

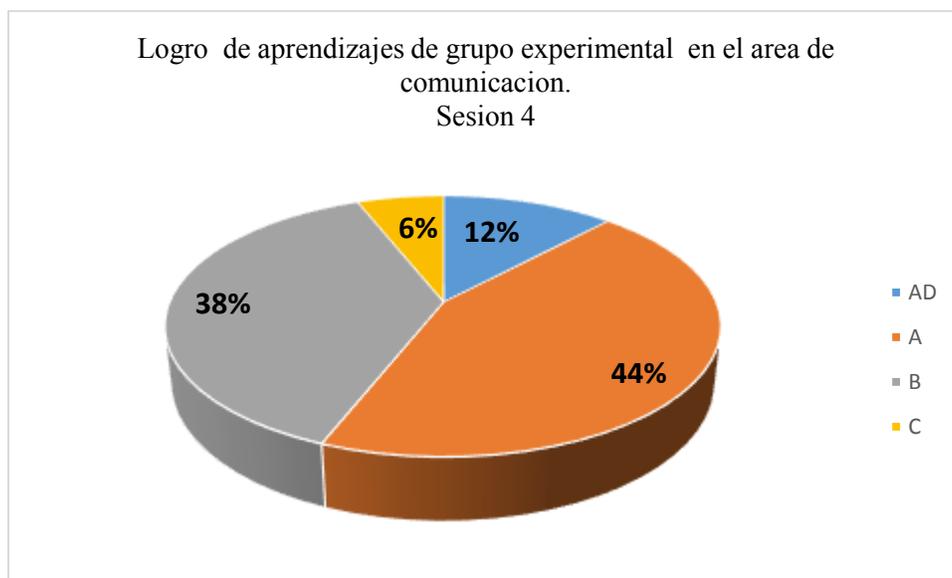


Figura 5. Gráfico circular de los logros de aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental 4° B – sesión 4

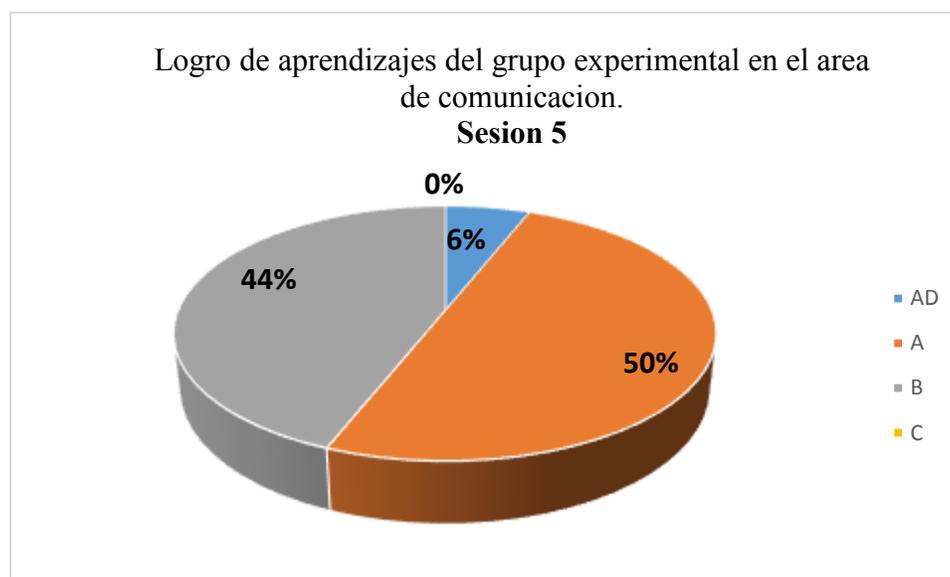
*Fuente:* Tabla 8

En la tabla 8 y figura 5 se presentan los resultados de la sesión 3 y se observa que la mayoría de estudiantes alcanzó un logro previsto ya que el 54% alcanzó una calificación de A.

**Tabla 9** Logro de aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental 4° B – sesión 5

<b>LOGRO DE APRENDIZAJE</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
AD	1	6%
A	8	50%
B	7	44%
C	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

*Fuente:* Ficha de observación, mayo 2019.



*Figura 6.* Gráfico circular de los logros de aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental 4° B – sesión 5

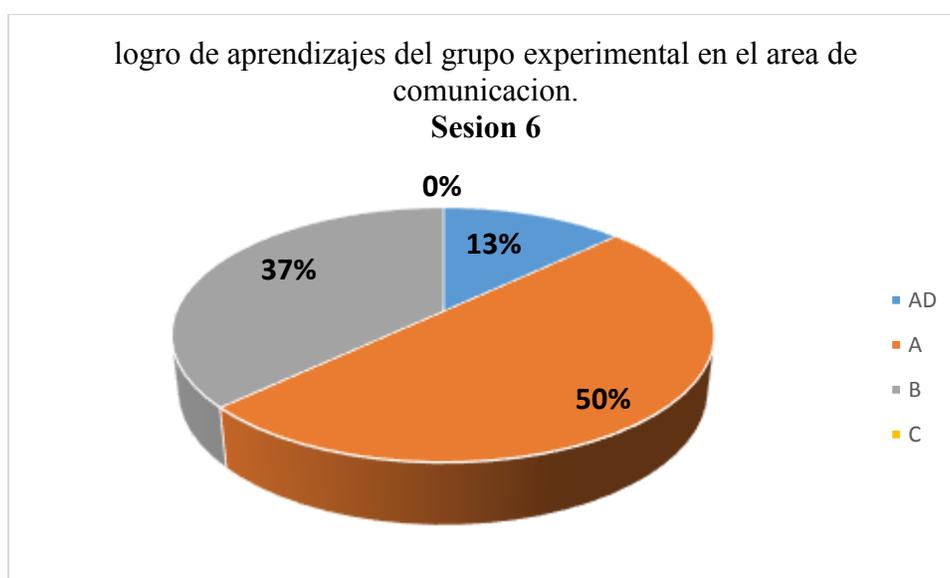
Fuente: Tabla 19

En la tabla 9 y figura 6 se presentan los resultados de la sesión 3 y se observa que la mayoría de estudiantes alcanzó un logro previsto ya que el 50% alcanzó una calificación de A.

Tabla 10 Logro de aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental 4° B – sesión 6

<b>LOGRO DE APRENDIZAJE</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
AD	2	13%
A	8	50%
B	6	37%
C	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Ficha de observación, mayo 2019.*



**Figura 7.** Grafico circular de los logros de aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental 4° B – sesión 6

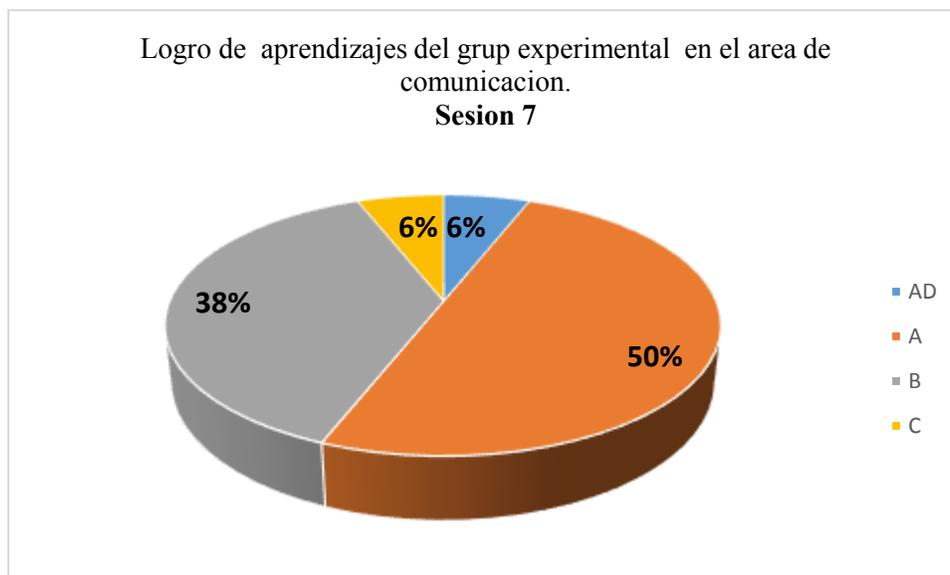
Fuente: Tabla 10

En la tabla 10 y figura 7 se presentan los resultados de la sesión 3 y se observa que la mayoría de estudiantes alcanzó un logro previsto ya que el 50% alcanzó una calificación de A.

Tabla 11 Logro de aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental 4° B – sesión 7

LOGRO DE APRENDIZAJE	F	%
AD	2	6%
A	8	50%
B	6	38%
C	0	6%
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de observación, mayo 2019.



**Figura 8.** Grafico circular de los logros de aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental 4° B – sesión 7

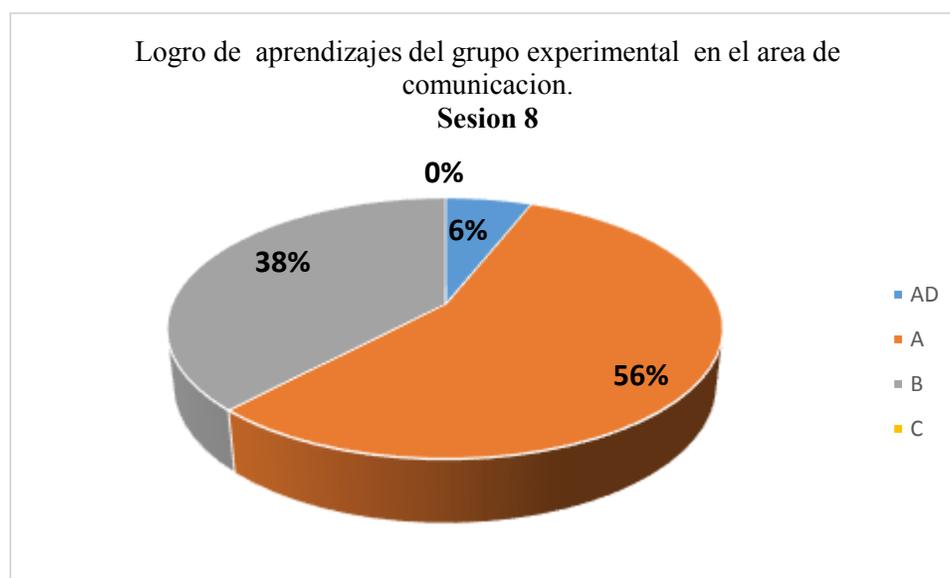
Fuente: Tabla 11

En la tabla 11 y figura 8 se presentan los resultados de la sesión 3 y se observa que la mayoría de estudiantes alcanzó un logro previsto ya que el 50% alcanzo una calificación de A.

Tabla 12 Logro de aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental 4° B – sesión 8

<b>LOGRO DE APRENDIZAJE</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
AD	1	6%
A	9	56%
B	6	38%
C	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Ficha de observación, mayo 2019.*



**Figura 9.** Gráfico circular de los logros de aprendizaje en los estudiantes del grupo experimental 4° B – sesión 8

Fuente: Tabla 12

En la tabla 12 y figura 9 se presentan los resultados de la sesión 3 y se observa que la mayoría de estudiantes alcanzó un logro previsto ya que el 56% alcanzó una calificación de A.

**Tabla 13.** Promedio de los logros de aprendizaje del grupo experimental en el área de comunicación luego de la aplicación del juego didáctico

Logro de aprendizaje	Frecuencia	%
AD	1	6%
A	9	56%
B	6	38%
C	0	6%
<b>Total de estudiantes</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

*Fuente:* Registro de notas, mayo 2019.



**Figura 10.** . Gráfico circular del promedio de los logros de aprendizaje del grupo experimental 4° B

Fuente: Tabla 13

En la tabla 13 y figura 10 se presentan los resultados de las 8 sesiones de aprendizaje en promedio. En estos resultados se observa que la mayoría de los estudiantes alcanzó un logro previsto ya que el 56,26% alcanzó una calificación de A.

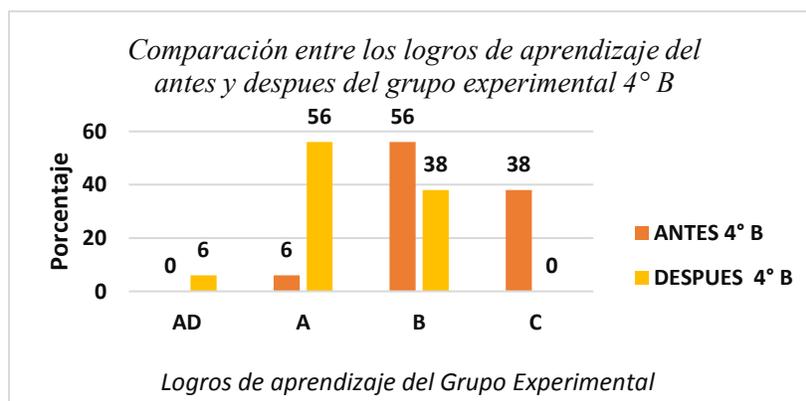
**4.1.3. Explicar la mejora de los logros de aprendizaje utilizando el juego didáctico en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria en el área de comunicación de la Institución Educativa N° 88154 de Cabana, Ancash, Año 2019**

**Comparación entre los logros de aprendizaje del antes y después del grupo experimental 4° B**

*Tabla 14 Logro de aprendizaje del grupo experimental antes y después de la aplicación del juego didáctico en el área de comunicación*

Logro de aprendizaje	ANTES 4° B	DESPUÉS 4° B
AD	0	6
A	6	56
B	56	38
C	38	0
<b>Total de estudiantes</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo



**Figura 11 Grafico de los logros de aprendizaje del grupo experimental**

Fuente: Tabla 14.

En la tabla 14 y figura 11 se observa que los estudiantes del 4° grado B evidencian una mejora en sus logros de aprendizaje, si comparamos los logros que tenían antes y después de la aplicación del juego didáctico, se observa que el logros de aprendizaje de los estudiantes aumento de 0% a 6% en una calificación de **AD**, de 6% a 56% en una calificación de **A** y se redujo el porcentaje de estudiantes con calificaciones de **B** de 56% a un 38% y de **C** de un 38% a 0% lo que indica una mejora en los logros de aprendizaje de los estudiantes.

Tabla 15. Logros de aprendizaje del grupo control y grupo experimental en el área de comunicación después de la aplicación del juego didáctico al grupo experimental

Logro de aprendizaje	Grupo control 4° A		Grupo experimental 4° B	
	f	%	f	%
AD	0	0	1	6
A	4	25	9	56
B	11	69	6	38
C	1	6	0	0
<b>Total de estudiantes</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo

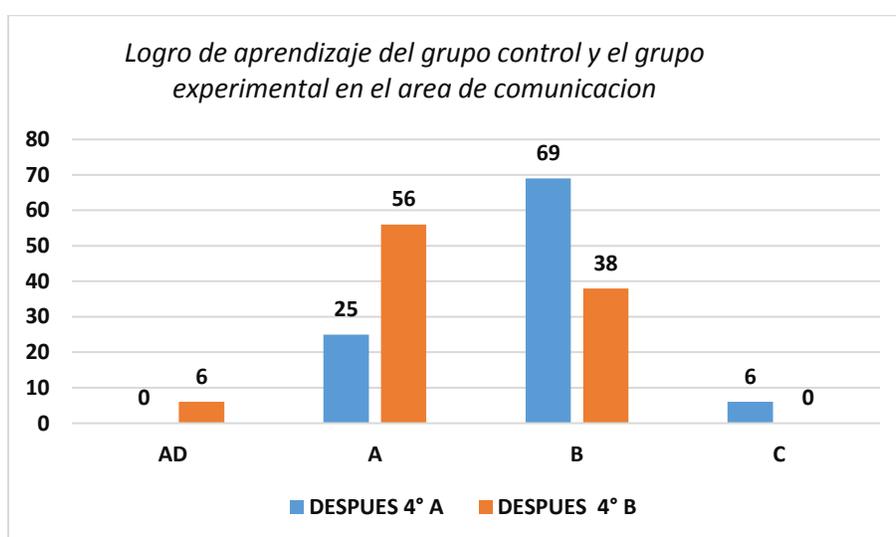


Figura 12 Gráfico de comparación de los logros de aprendizaje del antes y después del grupo experimental 4° B

Fuente: Tabla 15.

En la tabla 15 y figura 12 se observa que los estudiantes del grupo experimental evidencian un logro de aprendizaje previsto ya que el 56% de ellos obtuvo una calificación de A, un 6% obtuvo una calificación de AD teniendo así un logro de aprendizaje destacado, con estos resultados se puede decir que la aplicación del juego didáctico en el área de comunicación dan buenos resultados. Así mismo se aprecia que de los estudiantes del grupo control solo el 25% obtuvo una calificación de A mientras que la mayoría de estudiantes 69% continuo manteniendo una calificación de B y un 6% una calificación de C.

**Contrastación de hipótesis: Nivel de significancia del juego didáctico el logro de aprendizaje en el área de comunicación.**

La hipótesis de la investigación fue: “El juego didáctico mejora significativamente el logro de los aprendizajes de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria en el área de comunicación de la Institución Educativa N° 88154 de Cabana, Ancash, año 2019”

**Tabla 16. Estadísticos descriptivos**

	<b>N</b>	<b>MEDIA</b>	<b>Desviación Típica</b>	<b>Minimo</b>	<b>Máximo</b>
ANTES	16	10.63	1.75	8	15
DESPUES	16	13.94	1.44	12	17

**Tabla 17. Rangos**

		<b>N</b>	<b>RANGO PROMEDIO</b>	<b>RANGO DE SUMAS</b>
<b>DESPUES - ANTES</b>	RANGOS NEGATIVOS	0 <sup>a</sup>	0,00	0
	RANGOS POSITIVOS	16 <sup>b</sup>	8.5	136
	EMPATES	0 <sup>c</sup>		
	TOTAL	16		

- a) DESPUES < ANTES
- b) DESPUES > ANTES
- c) DESPUES = ANTES

En la tabla 17 podemos apreciar que de los 16 datos del pre test y el post test no existe ningún rango negativo, y por el contrario, los rangos positivos suman la totalidad de los datos.

**Tabla 18. Estadísticos de contraste**

	<b>DESPUES - ANTES</b>
Z	-3.58 <sup>a</sup>
Sig. asintót. (bilateral)	.000

- a) Basado en los rangos negativos
- b) Prueba de los rangos con Wilcoxon

**Decisión:** Se observa que el valor de la significancia de la prueba es 0,000 ( $p < 0,05$ ), esto indica que existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido antes con el logro de aprendizaje obtenido después. Así mismo se puede observar en la Tabla 15 que el logro de aprendizaje de los estudiantes mejoró al aplicar la estrategia didáctica activas en el área de comunicación.

**Conclusión:**

La prueba de rangos de Wilcoxon es una prueba no paramétrica que se utiliza para comparar el rango medio de dos muestras relacionadas que no necesitan una distribución específica y que permite determinar si existen diferencias entre ellas. En esta investigación se encontró una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido antes con el logro de aprendizaje obtenido después. Por lo que se llega a la conclusión de que existe una relación significativa entre las estrategias didácticas activas y el logro de los aprendizajes en el área de comunicación en los estudiantes del 4° grado B de educación la institución Educativa N° 88154 de Cabana, 2019.

## **4.2. Análisis de resultados**

### **4.2.1. Identificar el logro de aprendizaje de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria en el área de comunicación de la Institución Educativa N° 88154 de Cabana, Ancash, Año 2019**

Los resultados de este objetivo se obtuvieron mediante la lista de cotejo en el área de comunicación, a los estudiantes del 4° grado A y B, donde el 4° grado A fue el grupo control y el 4° grado B el grupo experimental, mediante la lista de cotejo se identificó el logro de aprendizaje de los estudiantes en el área de comunicación. Es así que los resultados obtenidos evidenciaron que la mayoría de los estudiantes de ambos grupos tienen un bajo logro de aprendizaje en las 3 capacidades del área de comunicación ya que la mayoría de ellos respectivamente obtuvo una calificación en proceso es decir una B indicando que los estudiantes tienen dificultades para comprender lo que leen, expresar lo que piensan y producir textos, esto podría deberse a que los estudiantes no tienen el hábito por la lectura el cual muchas veces no es inculcado por la familia o promovido por la escuela, así mismo el tener la dificultad de poder expresarse con los demás se debería al poco trabajo e interés que se tiene por desarrollar y trabajar las habilidades sociales en los más pequeños las cuales son fundamentales para poder tener una comunicación adecuada y asertiva en todo sentido.

### **4.2.2. Determinar la importancia del juego didáctico para mejorar los logros de aprendizaje en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria en el área de comunicación de la Institución Educativa N° 88154 de Cabana, Ancash, Año 2019**

Para dar cumplimiento a este objetivo se diseñó y aplicó 8 sesiones de aprendizaje a los estudiantes del 4° grado B que fueron el grupo experimental, en las sesiones de aprendizaje

se utilizó como estrategia didáctica activa el juego didáctico el cual es una estrategia que en todo momento promueve la participación del estudiantes, lo mantiene activo, despierto y con creatividad y que usado dentro de la clase la hace aún más rica y valiosa porque permite al estudiante aprender jugando y a retener la información de manera efectiva, además de desarrollar en él diversas capacidades sociales como el expresarse adecuadamente, poder crear diversas situaciones, poder interpretar y comprender y todo a partir de la motivación que fomenta la observación, atención y capacidades lingüísticas y lógicas, desarrollando un espíritu crítico y autocritico así como el de solidaridad. (Amaya, G., s.f.).

Así entonces los resultados obtenidos y recogidos en la lista de cotejo evidenciaron el logro de aprendizaje de los estudiantes en el área de comunicación. Al aplicar el juego didáctico en las clases se observó que el logro de aprendizaje de los estudiantes fue mejorando progresivamente. Esto quiere decir entonces que el juego didáctico por ser una actividad participativa que fomenta la interacción y comunicación del estudiante permite que este se desenvuelva mejor y tenga una mayor recepción de los aprendizajes, y es que el juego por ser parte del niño, como estrategia de aprendizaje, contribuye en gran medida en su rendimiento académico (chacón, 2016)

Con estos resultados se corrobora la efectividad de la aplicación del juego didáctico como estrategia didáctica activa en el área de comunicación ya que se vio una mejoría en el aprendizaje de los estudiantes y es que como lo afirma Hurtado (2016) el uso de estrategias didácticas activas fomentan la participación continua del estudiante en la clase y donde es el mismo estudiante el que busca la información para analizarla, comprenderla y emitir su punto de vista haciendo que sus capacidades y habilidades se potencian constantemente y por ende aumente su nivel de aprendizaje.

#### **4.2.3. Explicar la mejora de los logros de aprendizaje utilizando el juego didáctico en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria en el área de comunicación de la Institución Educativa N° 88154 de Cabana, Ancash, Año 2019**

Al igual que en el primer objetivo específico los resultados para este objetivo se obtuvieron de lista de cotejo, después de haber aplicado el juego didáctico y mediante esta lista de cotejo se conoció el logro de aprendizaje de los estudiantes pertenecientes al grupo experimental luego de haber recibido las 8 sesiones de aprendizaje, es así que al promediar los resultados se determinó que la mayoría de los estudiantes evidenciaban un buen logro de aprendizaje pues los resultados reflejaron que el 56% había logrado incrementar su nivel de aprendizaje, teniendo como calificativo una A, es decir un logro previsto y el 6%, de los estudiantes obtuvo un calificativo de AD, es decir un logro destacado, en cambio el grupo control 4° A, el cual no recibió la aplicación del juego didáctico, continuo evidenciando un logro de aprendizaje en proceso, ya que el 69% de ellos seguía teniendo una calificación de B. Por lo tanto con estos resultados se corrobora lo manifestado por Santibáñez (2012) quien afirma que si las estrategias se aplican de manera constante y de manera provechosa se logra obtener altos niveles de aprendizaje en los estudiantes haciendo que la recepción de conocimientos se efectiva y precisa.

#### **Contrastación de hipótesis: Nivel de significancia del juego didáctico sobre los logros de aprendizaje en el área de comunicación.**

Para obtener resultados acordes a la hipótesis, se trabajó con el juego didáctico como estrategia didáctica activa en cada una de las sesiones, con la finalidad de afirmar o rechazar la hipótesis planteada de que si las estrategias didácticas mejoran o no los logros de

aprendizaje en los estudiantes y para ello se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon y se trabajó con un nivel de significancia de 0,05. Después de aplicar la prueba estadística se observó que el nivel de significancia era de 0,000; el cual es menor que 0,05 ( $p < 0,05$ ). Este resultado indica que sí existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del post test, pues los estudiantes del grupo experimental han demostrado tener un mejor logro de aprendizaje después de haberseles aplicado las estrategias didácticas activas. Con ello se comprueba la hipótesis y se afirma que la aplicación de estrategias didácticas activas contribuyó a mejorar de forma significativa el logro de aprendizaje de los estudiantes en el área de comunicación.

Por lo tanto los resultados de esta investigación son respaldados por Atoche y Cora (2017) quienes realizaron una investigación titulada La técnica del juego como estrategia para mejorar el rendimiento académico del área de matemática en el 4.to grado de Educación Primaria en la I. E. N° 1237 Jorge Giles Llanos-Ate Vitarte. La investigación tuvo como objetivo general Contrastar de qué manera influye la técnica del juego como estrategia para mejorar el rendimiento académico del área de matemática en estudiantes del 4to grado de Educación Primaria. Luego de la aplicación de la estrategia y con los resultados obtenidos se concluyó que la aplicación del juego como estrategia metodológica sí influye significativamente en el rendimiento académico del área de matemática debido a que se obtuvo una mejora de su rendimiento académico de 4,14%.

Así mismo Huayabero, P. (2016) quien realizó una investigación sobre Estrategias didácticas utilizadas por los docentes y logros de aprendizajes en el área de comunicación en los estudiantes del quinto grado del nivel primario en las Instituciones Educativas en el

departamento de Huánuco de la provincia de Leoncio Prado, durante el año académico 2016, también encontró y llegó a la conclusión de que al emplear en las clases estrategias didácticas dinámicas se obtenían logros de aprendizaje altos en los estudiantes.

Otra investigación que también respaldan estos resultados son los de Mozombitt M.; Sarmiento M. (2014) con su investigación sobre Estrategias didácticas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del 2º grado de primaria en el área de comunicación de la I.E.Nº6070 de Villa el Salvador-2013, quienes luego de aplicar estrategias didácticas activas en las clases del área de comunicación encontraron una notable diferencia en el rendimiento académico de los estudiantes entre el grupo control y el experimental ya que en el grupo experimental un gran porcentaje de estudiantes alcanzaron un nivel de logro destacado por lo que concluyeron que la aplicación de estrategias didácticas activas en el área de comunicación es indispensable porque contribuye de manera considerable a mejorar el rendimiento de los mismos.

Finalmente la investigación de Cárdenas (2010) sobre Estrategias didácticas empleadas en el área de comunicación y logros de aprendizaje de estudiantes del nivel primaria de las I.E. “Corazón De Jesús N° 88005”, “Gloriosa 329 N° 89002” y “Manuel González Prada N° 89004” de Chimbote en el 1º Trimestre del 2010” también respalda esta investigación ya que como resultados encontró que el 50% de los docentes que utilizó estrategias didácticas dinámicas consiguieron logros de aprendizajes altos en sus estudiantes mientras que el 33.3% de docentes que utilizó las estrategias didácticas estáticas obtuvieron en sus estudiantes un bajo logro de aprendizaje.

Sin embargo la investigación realizada por Barrenechea, M. (2017) sobre Estrategias didácticas utilizadas por los docentes y el logro de aprendizaje en el área de matemática en

los estudiantes del nivel primario en las instituciones educativas, Túpac Amaru n° 32484 y Ricardo Palma Soriano n° 32483 de la provincia de Leoncio Prado del departamento de Huánuco, del año 2017, encontró como resultados que las estrategias didácticas dinámicas aplicadas por la mayoría de los docentes no tenían buenos resultados ya que los estudiantes reflejaron un nivel de logro de aprendizaje bajo.

Talvez estos resultados que difieren de la presente investigación podrían deberse a que las estrategias didácticas activas no fueron aplicadas correctamente o que en todo caso no se hayan empleado los recursos adecuados para su ejecución y que talvez no hayan tenido una estructura correcta que contenga el recurso como sostén del aprendizaje, enfoque metodológico y modalidad de organización de la enseñanza. (Santibáñez, 2012).

## V. CONCLUSIONES

- Mediante la aplicación la evaluación en el área de comunicación tanto al grupo control 4° A como al grupo experimental 4° B se encontró que estos tenían logros de aprendizaje en proceso, pues en ambos grupos se encontró que la mayoría de ellos obtenía una calificación B respectivamente.
- Luego de la aplicación de las 8 sesiones de aprendizaje que contenían el juego didáctico al grupo experimental 4° B en el área de comunicación, se evidencio que los estudiantes mejoraron gradualmente sus logros de aprendizaje.
- Mediante la aplicación de una evaluación final en el área de comunicación a ambos grupos se evidencio que el grupo experimental 4°B, el cual recibió la aplicación del juego didáctico, evidencio que la mayoría de los estudiantes obtuvieron un logro de los aprendizaje previsto, siendo así que un 56 % de los estudiantes alcanzo un calificativo de A y el 6% alcanzo un logro de aprendizaje destacado. Sin embargo el grupo control 4° A al ser sometido también a la evaluación continuo evidenciando que la mayoría de sus estudiantes 69% aun mantenían un calificativo de B es decir un logro de aprendizaje en proceso.
- Se acepta la hipótesis planteada en la investigación y se determina que la aplicación del juego didáctico mejora el logro de aprendizaje en el área de comunicación de los estudiantes, ya que estos después de recibir el tratamiento experimental con las 8 sesiones de aprendizaje obtuvieron mayores calificaciones.

## **VI. RECOMENDACIONES**

- La enseñanza en el área de comunicación debe ser siempre dinámica y emplear estrategias didácticas activas como el juego didáctico que propicien la participación del estudiante en todo momento.
  
- Los docentes deben fomentar la interacción entre docente – estudiante, y estudiantes ya que permitirá que las estrategias didácticas activas como el juego didáctico, mejoren el aprendizaje de los alumnos.
  
- Emplear el juego didáctico en las clases para fomentar y estimular en los estudiantes el uso del lenguaje comunicativo, creativo y fluido ya que el estudiante será el centro y protagonista del proceso de enseñanza y aprendizaje y el juego didáctico el medio por el cual transmita lo que siente pero a la vez lo que aprendió.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreu, O., Gallegos, M. , Jácome, J., & Martínez, R. (2017). La Didáctica: Epistemología y Definición en la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas de la Universidad Técnica del Norte del Ecuador. *Formación universitaria*, 10(3), 81-92. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062017000300009>
- Amaya, G. (s.f.). Aprendemos por medio del juego. ¿Qué son los juegos didácticos? Disponible en <http://aprendamospormediodeljuego.blogspot.com/p/juegos-didacticos.html>
- Atoche, M. y Cora, J. (2017) *La técnica del juego como estrategia para mejorar el rendimiento académico del área de matemática en el 4.to grado de Educación Primaria en la I. E. N° 1237 Jorge Giles Llanos-Ate Vitarte*. Tesis Para optar al Título Profesional de Licenciado en Educación - Especialidad: A.P.: Educación Primaria. Universidad Nacional De Educación Enrique Guzmán Y Valle. Lima – Perú.
- Barrenechea, M. (2017), Estrategias didácticas utilizadas por los docentes y el logro de aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes del nivel primario en las instituciones educativas, Túpac Amaru n° 32484 y Ricardo Palma Soriano n° 32483 de la provincia de Leoncio Prado del departamento de Huánuco, del año 2017. Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Primaria. Universidad Católica Los Ángeles – Tingo María - 2017.
- Cárdenas, N. (2010), Estrategias didácticas empleadas en el área de comunicación y logros de aprendizaje de los estudiantes del nivel primaria de las Instituciones Educativas “Corazón De Jesús” N° 88005, “Gloriosa 329” N° 89002 y “Manuel González Prada” N° 89004 de la Ciudad de Chimbote en el I Trimestre del 2010”. Tesis para optar el grado académico de magister. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote – 2010.
- Chacon, P. (2016). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?* Disponible en <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf>
- Diseño Curricular de la Educación Básica Regular (2009). Ministerio de Educación. 2 ed.

Lima: World Color Perú. Disponible en:

[http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/xtras/dcn\\_2009.pdf](http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/xtras/dcn_2009.pdf)

Domínguez, J. (2015). Manual de Metodología de la Investigación Científica. (3a ed.).Chimbote, Perú: Gráfica Real S.A.C.

Estrada, C. (2015). *Estrategias didácticas utilizadas por los docentes y logro de aprendizaje en el Área de Comunicación en los estudiantes de 4 años de Educación Inicial en las instituciones educativas de Pucallpa comprendidas en el Distrito de Calleria en el año 2015. Pucallpa: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.* (tesis pre grado) Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Recuperado de: [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4263/RELACION\\_SIGNIFICATIVA\\_REATEGUI\\_CABALLERO\\_VIOLETA\\_ROCIO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4263/RELACION_SIGNIFICATIVA_REATEGUI_CABALLERO_VIOLETA_ROCIO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Fernández, P. & Caballero, P. (2017). El libro de texto como objeto de estudio y recurso didáctico para el aprendizaje: fortalezas y debilidades. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 20(1), 201---217.

Flores S. (2010). Relación entre las estrategias didácticas en el área de comunicación y logros de aprendizaje de los estudiantes del 1º grado de educación primaria de las instituciones educativas de la zona urbana de Huarmey en el I bimestre del año 2010 [tesis para optar el título de licenciada en educación]. Chimbote: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote; 2010.

Huayabero, P. (2016). Estrategias didácticas utilizadas por los docentes y logros de aprendizajes en el área de comunicación en los estudiantes del quinto grado del nivel primario en las Instituciones Educativas comprendidas en el departamento de Huánuco de la provincia de Leoncio Prado, durante el año académico 2016. Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Educación Primaria. Universidad Católica Los Ángeles – Tingo Maria. 2016.

Hurtado, G. (2016). Las estrategias didácticas activas en el aprendizaje de la resolución de problemas de química. Influencia del estilo cognitivo del estudiante. Disponible en <http://www.scielo.org.co/pdf/ted/n39/n39a03.pdf>

Innovación y desarrollo docente (2017). El vídeo, un recurso didáctico para aprender por

todos los sentidos. Disponible en <https://iddocente.com/el-video-un-recurso-didactico-aprender-por-todos-los-sentidos/>

Laboratorio Latinoamericano De Evaluación De La Calidad De La Educación (2015). Logros de aprendizaje. Informe de resultados del Tercer estudio regional comparativo y explicativo. Cuadernillo N° 2

López, F. (2014) “*Juego Didáctico Y Desarrollo Del Lenguaje*” Tesis Para optar el grado académico de Licenciado en educación Profesional de Licenciado en pedagogía. Universidad Rafael Landívar. Facultad de Humanidades. Campus de Quetzaltenango. Guatemala. Disponible en <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/08/Lopez-Filiberto.pdf>

MINELAND (2018). Estrategias didácticas innovadoras para aplicar en tus clases. Disponible en <https://spain.minilandeducational.com/school/estrategias-didacticas-innovadoras-para-tus-clases>

Mozombitt M.; Sarmiento M. (2014), Estrategias didácticas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del segundo grado de primaria en el área de comunicación de la I.E.N°6070 de Villa el Salvador-2013. Tesis para optar el grado académico de Magister en Administración de la Educación, Universidad Cesar Vallejo - Lima, 2014.

Perez, T. (2015). Laminas como recurso para el aprendizaje. Disponible en <https://es.slideshare.net/miriancolmenarez/laminas-de-recurso-para-el-aprendizaje-tomas-perez>

Ramírez, S.; Mancini, V.; Lapasta, L (2014). Las representaciones gráficas y el desarrollo de competencias científicas en la escuela secundaria. Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación. ISBN: 978-84-7666-210-6 – Artículo 715

Ramos, J. (2016). Material concreto y su influencia en el aprendizaje de geometría en estudiantes de la Institución Educativa Felipe Santiago Estenos, 2015. Tesis para optar el Grado Académico de Magister en Educación con mención en Didáctica de la Matemática en la Educación Básica. Universidad nacional mayor de San Marcos. Lima – Peru. Disponible en

[http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/cybertesis/7219/Ramos\\_tj.pdf?sequence=1](http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/cybertesis/7219/Ramos_tj.pdf?sequence=1)

- Ravelo, O.; Collazos, C. y Jiménez, J. (2018) El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura. *TecnoLógicas*, vol. 21, no. 41, pp. 115-134, 2018. Disponible en <http://www.scielo.org.co/pdf/teclo/v21n41/v21n41a08.pdf>
- Rodas, J. (2014). *Objetivos y Características de los Juegos Didácticos*. Disponible en <https://sites.google.com/site/webquestanajimena/conclusion>
- Santibáñez, R. (2012). Constructo diseñado para esta investigación. Universidad Los Ángeles de Chimbote; 2012.
- Soto, J. (2015). Análisis de la metodología de aprendizaje colaborativo en la impartición del módulo de formación y orientación Laboral (fol).. *Innovación Educativa*, n.º 25, 2015: pp. 207-218
- Vasco, M. (2015). El habla del profesor y la práctica docente reflexiva. Centro Universitario CIESE – Fundación Comillas. Disponible en <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/8524/TFM.MDVA.pdf;jsessionid=7CE556F1969985E4A10CCB6FF8D430BA?sequence=1>

# ANEXOS





**PRE TEST PARA LA CAPACIDAD DE COMPRENSIÓN DE TEXTOS**

Apellidos y Nombres: \_\_\_\_\_

Área: Comunicación Grado: 4° Sección: “ \_\_\_\_\_ ” Fecha: \_\_\_\_\_

**Responsable: Shamira Lincey Obispo Tarazona**

**Recomendaciones:**

- Lee el siguiente texto y responde de la forma más Clara posible.
- Puedes escribir en cada respuesta la cantidad de palabras, ejemplos y explicaciones que consideres necesarios; no hay ninguna limitación

**EL GIGANTE EGOÍSTA**

Los niños, cuando salían de la escuela en primavera, acostumbraban a jugar en el jardín del Gigante.

Un día, el Gigante, que era muy egoísta, tomó la decisión de prohibir a los niños jugar en su jardín. Pero cuando volvió de nuevo la primavera, toda la comarca se pobló de pájaros y flores, excepto el jardín del Gigante. La Nieve y la Escarcha se quedaron en el jardín para siempre.

Así siempre fue allí invierno. Pero un día el Gigante se arrepintió de haber sido tan egoísta.

Una mañana, estaba todavía el Gigante en la cama, cuando oyó cantar a un jilguero. Los niños habían entrado en el jardín por un agujero, y con ellos volvió la primavera.

Los árboles se habían cubierto de hojas, los pájaros volaban piando alegremente, las flores se asomaban entre la hierba verde.

Y el Gigante se sentía feliz en el jardín jugando con los niños.

Oscar Wilde

**TITULO DEL TEXTO: EL GIGANTE EGOISTA**

Apellidos y Nombres: \_\_\_\_\_

**PREGUNTAS CORRESPONDIENTES AL NIVEL LITERAL:**

1. ¿Quiénes son los personajes que intervienen en esta historia?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2. ¿Dónde ocurren los hechos?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. ¿Qué decisión tomó el gigante?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

4. ¿Qué paso cuando volvió la primavera?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5. ¿Qué paso finalmente con el jardín del gigante?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**PREGUNTAS CORRESPONDIENTES AL NIVEL INFERENCIAL:**

1. ¿Qué significa ser egoísta?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2. ¿Cuál es el tema central del texto?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**PREGUNTAS CORRESPONDIENTES AL NIVEL CRÍTICO - VALORATIVO:**

1. ¿Qué crees que sintió el gigante al ver su jardín sin flores ni pajaritos?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2. ¿Crees que el gigante aprendió una lección? ¿Cuál?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. ¿Qué opinión tienes acerca de las personas egoístas?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_





**PROGRAMA PARA LA APLICACION DE UNA  
ESTRATEGIA DIDACTICA ACTIVA: EL JUEGO  
DIDACTICO**

**TITULO**

**APLICACIÓN DE UNA ESTRATEGIA DIDACTICA ACTIVA EN EL LOGRO DE LOS APRENDIZAJES DE LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 88154 DE CABANA, ANCASH, AÑO 2019**

**1. FUNDAMENTACION TEORICA DEL PROGRAMA**

El presente programa tiene como propósito mejorar el aprendizaje de los estudiantes en el área de comunicación a partir de la aplicación de una estrategia didáctica activa, que para este estudio será el juego didáctico. Por ello para mejorar el aprendizaje se ha visto conveniente programar una serie de sesiones de aprendizaje en el que se esta estrategia didáctica y la misma que se aplicara de diferente manera en cada clase.

**2. ENUNCIADO DEL PROBLEMA**

*¿Cómo la aplicación de una estrategia didáctica activa mejora el logro de los aprendizajes de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria - en el área de comunicación de la Institución Educativa N° 88154 de Cabana, Ancash, Año 2019?*

**3. SECUENCIA DIDÁCTICA**

La presente secuencia didáctica muestra una sucesión sistematizada y organizada de las etapas y recursos que se utilizarán en la práctica educativa, con la finalidad de brindar conocimientos y facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Esta secuencia didáctica comprende las siguientes etapas:

### a) Recuperación de saberes previos

Es la primera etapa y juega un papel determinante en la aplicación de la estrategia didáctica, ya que en ella se recuperan los saberes previos y se busca despertar la necesidad de aprender de los estudiantes. En esta etapa el docente realiza lo siguiente

- Muestra los recursos a usar
- Aplica estrategias didácticas activas
- Recupera saberes

### b) Construcción aplicación de nuevos conocimientos

Es el proceso de construcción de conocimientos que se desarrolla a través de los siguientes pasos:

- Problematizan
- Hipotetizan saberes
- Elaboras saberes
- Sintetizan saberes

El eje central de esta etapa es el desarrollo de las actividades de aprendizaje. Su función es presentar conceptos fundamentales y organizar, moderar y potenciar los contenidos en base a las estrategias didácticas activas

### c) Transferencia de los nuevos saberes a la vida cotidiana

Es la etapa final de la actividad de aprendizaje, y en ella se evalúa y se pone en uso el nuevo conocimiento a los contextos reales. Se materializa a través de los siguientes pasos:

<b>1. Evaluación</b>	Se evalúa el logro de aprendizaje de los estudiantes al finalizar la sesión de clase o la unidad didáctica; mediante una práctica calificada, una prueba oral o escrita, etc.
<b>2. Aplicación de los nuevos saberes</b>	Se aplican los nuevos saberes a las necesidades personales del estudiante. Es la fase de la ejercitación o transferencia y se puede medir mediante actividades de extensión (tareas).

## 4. PLAN DE APRENDIZAJE

Está constituido por 8 sesiones de aprendizaje pertenecientes a la segunda unidad, las cuales son:

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

### TÍTULO: Conversando un tema de interés

#### I. DATOS INFORMATIVOS

**Institución Educativa** : N°88154  
**Grado y sección** : 4°  
**Área** : Comunicación  
**Duración** : 45 min HORAS PEDAGÓGICAS  
**Nivel** : Primaria  
**Docente** : \_\_\_\_\_  
**Fecha** : \_\_\_\_\_

#### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS / CAPACIDADES		DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
Se comunica oralmente en su lengua materna	Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	Explica el tema, el propósito comunicativo, las emociones y los estados de ánimo de personas y personajes; para ello, distingue lo relevante de lo complementario.	Localiza información en un texto con algunos elementos complejos en su estructura y con vocabulario variado.
“ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Escribe textos de forma coherente y cohesionada. Ordena las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información, sin contradicciones, reiteraciones innecesarias o digresiones.	El estudiante usa de forma apropiada recursos textuales para garantizar la claridad, el uso estético del lenguaje y el sentido del texto escrito.
	<b>Instrumentos</b>	Ficha de observación	

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
<b>ENFOQUE INTERCULTURAL</b>	Los docentes respetan todas las variantes del castellano que se hablan en distintas regiones del país, sin obligar a los estudiantes a que se expresen oralmente solo en castellano estándar.

#### III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta sesión?
Revisar las rutas de aprendizaje, cuadernos de trabajo y libro de Comunicación.  Elegir y seleccionar los materiales adecuados a la sesión a trabajar.  Preparar la ficha de aplicación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video</li> <li>- Cartillas</li> <li>- Pizarra</li> <li>- Recurso humano</li> <li>- Textos</li> <li>- Cuadernos</li> <li>- Diccionario.</li> <li>- Papelógrafo</li> <li>- Plumones</li> </ul>

#### IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

##### INICIO

- Inicio la sesión mostrándoles a los estudiantes un vídeo sobre una conversación, y les pido que lo observen con atención.
- Posteriormente, realizo las siguientes preguntas:
- ¿Cómo se llama la actividad que han realizado las personas que están presentes en el vídeo?
- ¿Qué es una conversación?
- ¿Cuál es el propósito comunicativo de la conversación?
- Los estudiantes participan mediante la lluvia de ideas.
- - Recojo los saberes, genero la duda, el debate y les motivo hacia el desarrollo del tema.

##### DESARROLLO

- Luego se pide a dos estudiantes que salgan al frente y que simulen una conversación sobre un tema.
- Posteriormente se hace las siguientes preguntas: ¿Cómo definen a la conversación?, ¿Cuáles son los factores que han favorecido la conversación?, ¿Cuál debe ser el movimiento corporal adecuado durante una conversación?, ¿Qué faltó para que la conversación que realizaron sus compañeros sea más natural?, etc.
- Estas preguntas se las hace a varios estudiantes con la finalidad de generar la duda y la polémica.
- Tomando en cuenta las intervenciones de los estudiantes, brindo el nuevo conocimiento relacionándolo con lo que ellos ya saben, a fin de lograr aprendizajes significativos.
- Se socializan los aprendizajes logrados.

##### CIERRE

- Se pide a los estudiantes que en grupos de dos integrantes redacten un diálogo corto y que lo representen ante sus compañeros. Con ello se verifica el logro de la capacidad.

##### Meta cognición:

- ¿Qué aprendiste en la sesión de hoy?
- ¿Tuviste alguna dificultad al momento de sustituir las palabras?
- ¿Para qué te servirán los nuevos conocimientos adquiridos?

#### 4. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

Recuerda las actividades que has realizado y las respuestas que has obtenido de los estudiantes según los desempeños que estaban previstos desarrollar.

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

### TÍTULO: Conocemos textos narrativos

#### I. DATOS INFORMATIVOS

**Institución Educativa** : 88154 -Cabana  
**Grado y sección** : 4°  
**Área** : Comunicación  
**Duración** : 45 min HORAS PEDAGÓGICAS  
**Nivel** : Primaria  
**Docente** : \_\_\_\_\_  
**Fecha** : \_\_\_\_\_

#### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS / CAPACIDADES		DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
<b>Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna</b>	Obtiene información del texto escrito	Identifica información explícita y relevante que se encuentra en distintas partes del texto.	el estudiante localiza y selecciona información explícita en textos escritos con un propósito específico
	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	Escribe textos de forma coherente y cohesionada. Ordena las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información, sin contradicciones, reiteraciones innecesarias o digresiones.	El estudiante ordena lógicamente las ideas en torno a un tema, ampliándolas y complementándolas, estableciendo relaciones de cohesión entre ellas y utilizando un vocabulario pertinente
<b>Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”</b>	<b>Instrumentos</b>	Ficha de observación	

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
<b>ENFOQUE IGUALDAD DE GÉNERO</b>	Actitudes o acciones observables : <i>Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.</i>

#### III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta sesión?
Revisar las rutas de aprendizaje, cuadernos de trabajo y libro de Comunicación.  Elegir y seleccionar los materiales adecuados a la sesión a trabajar.  Preparar la ficha de aplicación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video</li> <li>- Cartillas</li> <li>- Pizarra</li> <li>- Recurso humano</li> <li>- Textos</li> <li>- Cuadernos</li> <li>- Diccionario.</li> <li>- Papelógrafo</li> </ul>

### 3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

#### INICIO

Tiempo aproximado: 15 minutos

- La sesión inicia con un cuento sobre “Los tres amigos”
- Luego se realizan las siguientes preguntas:
- ¿Qué tipo de texto será?
- ¿Qué entienden por texto narrativo?
- ¿Conocen otro tipo de textos narrativos?
- Los estudiantes participan mediante la lluvia de ideas.
- Se recogen los saberes previos y les motivo hacia el desarrollo del tema

#### DESARROLLO

Tiempo aproximado: 45 minutos

- Los niños comentan y eligen las normas de convivencia que cumplirán en este día.
- -Tomando en cuenta los saberes previos, les muestro a los estudiantes una fotografía en donde se observa un fragmento de un cuento y una leyenda.
- Posteriormente se realizan las siguientes preguntas: ¿Por qué el cuento y la leyenda que acaban de ver pertenece al género narrativo?, ¿En qué se parece un cuento una leyenda; y en qué se diferencian?
- A partir de las fotografías y de las respuestas de los estudiantes, brindo el nuevo conocimiento relacionándolo con lo que ellos ya saben, a fin de lograr aprendizajes significativos.
- Posteriormente, le brindo a cada estudiante una ficha informativa y por medio de indicaciones le pido que elaboren organizadores gráficos en su cuaderno mediante las técnicas del mapa conceptual,.
- Se socializan los aprendizajes logrados.

#### CIERRE

Tiempo aproximado:  
.....minutos

- Se verifica el logro de la capacidad a través de una práctica calificada.
  - Realizarán una actividad de extensión: Para la siguiente clase traerán un cuento redactado por ellos mismos
- Meta cognición:**
- ¿Qué aprendiste en la sesión de hoy?
  - ¿Tuviste alguna dificultad al momento de sustituir las palabras?
  - ¿Para qué te servirán los nuevos conocimientos adquiridos?



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

### TÍTULO: El aparato fonador

#### I. DATOS INFORMATIVOS

**Institución Educativa** : 88154 -Cabana  
**Grado y sección** : 4°  
**Área** : Comunicación  
**Duración** : 45 min HORAS PEDAGÓGICAS  
**Nivel** : Primaria  
**Docente** : \_\_\_\_\_  
**Fecha** : \_\_\_\_\_

#### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS / CAPACIDADES		DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
Se comunica oralmente en su lengua materna	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, de forma coherente y cohesionada. Ordena dichas ideas y las desarrolla para ampliar la información sin reiteraciones innecesarias.	Conoce el funcionamiento del aparato fonador.
“Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente	Escribe textos de forma coherente y cohesionada.	Entona adecuadamente un cuento o relato según los estados emocionales de los personajes de los textos.
Instrumentos		Ficha de observación	

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
ENFOQUE IGUALDAD DE GÉNERO	Actitudes o acciones observables : <i>Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.</i>

#### 2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta sesión?
Revisar las rutas de aprendizaje, cuadernos de trabajo y libro de Comunicación.  Elegir y seleccionar los materiales adecuados a la sesión a trabajar.  Preparar la ficha de aplicación.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Video</li><li>- Cartillas</li><li>- Pizarra</li><li>- Recurso humano</li><li>- Textos</li><li>- Cuadernos</li><li>- Diccionario.</li><li>- Papelógrafo</li><li>- Plumones</li></ul>

### 3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

#### INICIO

**Tiempo aproximado:**  
**15 minutos**

- Inicio la sesión mostrándole a los estudiantes un conjunto de imágenes y/o laminas
- Posteriormente les planteo algunas preguntas como:
- ¿Qué observan en las imágenes?, ¿Cómo se llama el conjunto de órganos que está encargado de la emisión y articulación de estos sonidos?, ¿Qué es el aparato fonador?, ¿Para qué es importante el aparato fonador?
- Le pido a los estudiantes que formen equipos de dos integrantes y que durante dos minutos dialoguen sobre las preguntas que les he planteado.
- - A través de las intervenciones de los estudiantes recojo los saberes previos, genero la duda y les motivo hacia el desarrollo del tema.

#### DESARROLLO

**Tiempo aproximado:**  
**45 minutos**

- Tomando en cuenta los saberes previos, explico de forma general el tema, haciendo uso de las imágenes.
- Posteriormente, le brindo a cada estudiante una ficha informativa sobre el aparato fonador y por medio de indicaciones le pido que elaboren organizadores gráficos en su cuaderno mediante las técnicas del mapa conceptual, mapa semántico.
- - Monitoreo el trabajo de los estudiantes aclarando sus dudas y motivándoles a realizar su trabajo.

#### CIERRE

**Tiempo aproximado:**  
**.....minutos**

#### Meta cognición:

- ¿Qué aprendiste en la sesión de hoy?
- ¿Tuviste alguna dificultad al momento de sustituir las palabras?
- ¿Para qué te servirán los nuevos conocimientos adquiridos?



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

### TÍTULO: EL SUBRAYADO

#### I. DATOS INFORMATIVOS

**Institución Educativa** : 88154 -Cabana  
**Grado y sección** : 4°  
**Área** : Comunicación  
**Duración** : 45 min HORAS PEDAGÓGICAS  
**Nivel** : Primaria  
**Docente** : \_\_\_\_\_  
**Fecha** : \_\_\_\_\_

#### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS / CAPACIDADES		DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN SU LENGUA MATERNA	Obtiene información del texto escrito.	Identifica información explícita y relevante que se encuentra en distintas partes del texto. Distingue esta información de otra semejante, en la que selecciona datos específicos, en diversos tipos de textos de estructura simple, con algunos elementos complejos así como vocabulario variado, de acuerdo a las temáticas abordadas.	Reconoce la silueta en un texto con algunos elementos complejos en su estructura y con vocabulario variado.
INSTRUMENTO: Ficha de observación, practica calificada.			

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
ENFOQUE INTERCULTURAL	Los docentes hablan la lengua materna de los estudiantes y los acompañan con respeto en su proceso de adquisición del castellano como segunda lengua.

#### III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta sesión?
Revisar las rutas de aprendizaje, cuadernos de trabajo y libro de Comunicación.  Elegir y seleccionar los materiales adecuados a la sesión a trabajar.  Preparar la ficha de aplicación.	- Lamina - Pizarra, Plumones. - Papelógrafo. - Cuadernos.-Textos. - Recursos humanos. - Colores - Diccionario.

#### IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

##### INICIO

Tiempo aproximado: .....minutos

- Actividades permanentes
- Observan y leen la noticia: AUTORIDADES RESCATAN 3 MENORES QUE ERAN EXPLOTADOS EN EL CAMPO.
- Responden interrogantes:
  - ¿De qué trata la noticia?
  - ¿Por qué trabajaban los niños?
  - ¿En qué condiciones se encontraban los niños? ¿Qué instituciones intervienen en dicha situación?
  - ¿Qué estrategia se podría utilizar para extraer las ideas principales?
  - ¿Qué es el subrayado?
  - ¿Para qué sirve el subrayado?
  - ¿Qué otra técnica conocen para extraer ideas principales?
- Realiza el subrayado en textos que lee.

##### DESARROLLO

Tiempo aproximado: .....minutos

- Se reúnen en equipos de trabajo
- Se presenta un texto.
- Leen el texto y aplican la técnica del subrayado.
- Observan ejemplos de subrayado
- Del ejemplo anterior se explica el tema ¿QUÉ ES SUBRAYAR?
- Se presentan textos en los que aplican la técnica del subrayado.
- Muestran sus subrayados
- Identifican las ideas principales y las mencionan.
- Proponen nuevas lecturas en las que puedan aplicar la técnica.
- Comentan los beneficios que les dará la técnica del subrayado.

##### CIERRE

Tiempo aproximado: .....minutos

- Para terminar, el docente plantea las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Nos sirve lo que aprendimos? ¿Dónde puedo utilizar lo que aprendimos?
- Como actividades de extensión aplican la técnica del subrayado en lecturas propuestas.
- Resuelven ficha de evaluación.

#### 4. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- Recuerda las actividades que has realizado y las respuestas que has obtenido de los estudiantes según los desempeños que estaban previstos desarrollar.
  - ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
  - ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
  - ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
  - ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

### TÍTULO DE LA SESIÓN “Encontrando las ideas principales y secundarias”

#### I. DATOS INFORMATIVOS

**Institución Educativa** : 88154 -Cabana  
**Grado y sección** : 4°  
**Área** : Comunicación  
**Duración** : 45 min HORAS PEDAGÓGICAS  
**Nivel** : Primaria  
**Docente** : \_\_\_\_\_  
**Fecha** : \_\_\_\_\_

#### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA/AF	COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
<b>COMUNICACION</b>	2. Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna. 2.2. Infiere e interpreta información del texto	- Deduce características implícitas de personajes, seres, objetos, hechos y lugares, <u>y determina el significado de palabras, según el contexto, y de expresiones con sentido figurado.</u> Establece relaciones lógicas entre las ideas del texto escrito, como intención-finalidad, tema y subtemas, causa-efecto, semejanza-diferencia y enseñanza y propósito, a partir de información relevante explícita e implícita como las ideas principales y secundarias.	- Leerán y subrayarán las ideas principales y secundarias en diferentes textos. - Rúbricas - Evaluación escrita

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
<b>Enfoque IGUALDAD DE GÉNERO</b>	- <b>Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.</b>

#### III. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

Momentos		Estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	Motivación	- Los niños realizan la siguiente lectura LAS HORMIGAS	- Papelógrafos. - Plumones. - Cinta. - Carteles. - Portafolio. - Cuadernos.	- 10´
	Saberes previos	- ¿De qué se trata la lectura? ¿Cómo pudiste saber el tema del texto?		
	Conflicto cognitivo	- ¿Cómo diferenciamos las ideas secundarias de las primarias?		
	Propósito didáctico	- Se comunica a los niños que en esta sesión van a reconocer y diferenciar ideas principales de las secundarias.		

Momentos	Estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los niños comentan y eligen las normas de convivencia que cumplirán en este día.</li> <li>▪ ANTES:</li> <li>▪ Leen el siguiente concepto y lo definen en pares, escribiendo su punto de vista en carteles.</li> <li>▪ Leen los carteles y diferencian sus ideas.</li> <li>▪ Llegan a una conclusión sobre las ideas principales y secundarias</li> <li>▪ Subrayan las ideas principales y secundarias en los textos :</li> <li>▪ ¿Cómo aparece la idea principal?</li> <li>▪ DURANTE:</li> <li>▪ Los niños y niñas subrayan las ideas principales y secundarias en los siguientes textos ANEXO 2.</li> <li>▪ ¿Cuáles son las características de las ideas principales y secundarias?</li> <li>▪ Comparan sus respuestas y MEDIANTE el juego de la oca, mencionan diferentes ideas para encontrar rápidamente las ideas principales de las secundarias.</li> <li>▪ Premia con aplausos al estudiante ganador.</li> <li>▪ Ejemplifican en carteles en los cuáles escribirán procedimientos para encontrar las ideas principales secundarias.</li> <li>▪ DESPUÉS:</li> <li>▪ Elaboran organizadores visuales sobre las ideas principales y secundarias.</li> <li>▪ Comparten leyendo en voz alta lo que subrayaron en sus textos.</li> <li>▪ Se felicitan entre todos por el gran trabajo realizado.</li> </ul>	- Fichas, evaluaciones.	<b>70'</b>
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Recuerda junto con los niños, paso a paso, las actividades realizadas.</li> <li>▪ METACOGNICIÓN:</li> <li>▪ ¿Cuántas veces leyeron los textos?, ¿Se hicieron preguntas mientras leían?, ¿Compararon los contenidos con información proveniente de otras fuentes?, ¿El organizador los ayudó a realizar la actividad?, ¿Qué sabían antes sobre las ideas principales y secundaria?, ¿Qué saben ahora? ¿Para qué nos servirá?</li> <li>▪ Los estudiantes llenan una evaluación escrita (ANEXO 3)</li> <li>▪ El (la) docente completa Rúbricas (ANEXO 4)</li> </ul>		<b>10'</b>
<b>Tarea o trabajo en casa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ En casa buscan una lectura en la cual subrayarán las ideas principales y secundarias.</li> <li>▪ Los niños y niñas se encuentran felices por el trabajo realizado.</li> </ul>		
<b>Reflexión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?</li> <li>▪ ¿Qué dificultades tuvieron los estudiantes?</li> <li>▪ ¿Qué aprendizajes debemos reforzar en la siguiente sesión?</li> <li>▪ ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?</li> </ul>		



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

### TÍTULO: TERMINO EXCLUIDO

#### I. DATOS INFORMATIVOS

**Institución Educativa** : 88154 -Cabana  
**Grado y sección** : 4°  
**Área** : Comunicación  
**Duración** : 45 min HORAS PEDAGÓGICAS  
**Nivel** : Primaria  
**Docente** : \_\_\_\_\_  
**Fecha** : \_\_\_\_\_

#### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS / CAPACIDADES		DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN SU LENGUA MATERNA	Obtiene información del texto escrito.	Identifica información explícita y relevante que se encuentra en distintas partes del texto. Distingue esta información de otra semejante, en la que selecciona datos específicos, en diversos tipos de textos de estructura simple, con algunos elementos complejos, así como vocabulario variado, de acuerdo a las temáticas abordadas.	Localiza información en un texto con algunos elementos complejos en su estructura y con vocabulario variado.
<b>Instrumentos:</b> Ficha de observación			

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
ENFOQUE INTERCULTURAL	Los docentes hablan la lengua materna de los estudiantes y los acompañan con respeto en su proceso de adquisición del castellano como segunda lengua.

#### III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta sesión?
Elegir y seleccionar los materiales adecuados a la sesión a trabajar.  Preparar la ficha de aplicación.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Lámina.</li><li>- Recurso humano.</li><li>- Pizarra.</li><li>- Cuaderno</li><li>- Textos</li><li>- Papelotes</li><li>- Plumones</li><li>- Diccionario</li><li>- Colores</li></ul>

### 3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

#### INICIO

Tiempo aproximado: 10 minutos

- Actividades permanentes
- exploración de saberes previos: a través de la técnica lluvia de ideas los estudiantes responden a las siguientes interrogantes.
- Observan una imagen y encuentran los objetos perdidos del aula (previamente la docente había guardado).
- Se interroga:
  - ¿Encontraron todas las figuras? ¿Cuál les pareció difícil de encontrar?
  - ¿Consideran que los objetos que encontraron deberían estar en el mar? ¿Por qué?
  - Si se habla de cuidar a los animales ¿Se deben de cuidar también a los animales del mar? ¿Por qué?
  - ¿Cómo se llama la acción de apartar o separar los objetos que no corresponden?
  - - ¿Qué significa excluir? - ¿Se pueden excluir los términos de una oración? ¿Cómo?
  - ¿Cómo nos beneficia saber excluir los términos que no se relaciona con las oraciones?
  - -la docente escribe en la pizarra las respuestas.
  - ¿Consideran que a exclusión de términos beneficia a la coherencia de los textos? ¿Por qué?

#### DESARROLLO

Tiempo aproximado: 30 minutos

- Se forman equipos de trabajo mediante la técnica de rompecabezas y se les presentan ejercicios propuestos de exclusión de términos.
- Deducen el concepto de Exclusión de Términos
- Resuelven ejercicios de términos excluidos.
- Comparten sus respuestas.
- Corrigen si hubiese error.
- Pueden consultar el diccionario en caso de alguna duda.
- Por medio de lluvia de ideas mencionas cuales fueron sus dificultades que tuvieron.
- Mencionan la importancia de reconocer los términos excluidos para la coherencia de los textos.

#### CIERRE

Tiempo aproximado: 8 minutos

- Reflexionan sobre la importancia de excluir términos que no pertenecen al campo semántico permitiendo la coherencia y cohesión de sus textos.
- Como actividad de extensión resuelven ejercicios propuestos.
- Resuelven una ficha de evaluación.



## FICHA DE APLICACIÓN

### TERMINO EXCLUIDO

#### ÁREA: COMUNICACIÓN

Para empezar. . .

- ¿Cuáles son los sinónimos de :?

- **Término** : .....

- **Excluir** : .....

Término excluido es la palabra que no pertenece al grupo de palabras que lo rodean.



#### Parte práctica

1. **Excluye la palabra que no pertenece al grupo.**

a) **palabra - término - vocablo - frase - voz**

b) **excluir - sacar - extraer - guardar - eliminar**

2. **Seguimos excluyendo.**

1. - camión

- tren

- ómnibus

- moto

- carpeta

- avión

- barco

2. - iglesia

- banco

- mercado

- carretilla

- escuela

- teatro

- casa

3. - tenis

- vóley

- cancha

- fútbol

- golf

- basquet

- pim pon

4. - albañil

- sastre

- zapatero

- pordiosero

- plomero

- electricista

- carpintero

5. - huayno

- marinera

- vals

- piraña

- cumbia

- tango

- bolero

6. - diminuto

- estrecho

- ancho

- extenso

- largo

- bajo

- rústico.

**3. Excluye el término que no corresponda a la serie:**

- a) hijo, abuelo, nieto, padre, pariente, bisabuelo.
- b) cantante, inteligente, correr, suave, dulce, bello.
- c) arroz, trigo, cebada, avena, almidón, centeno.
- d) ingeniero, médico, regidor, abogado, profesor, biólogo.
- e) petróleo, aceite, bencina, gasolina, querosene, naftalina.
- f) teléfono, carta, fax, vehículo, internet.

**4. ¿Qué oración no corresponde al texto por estar fuera del sentido de éste?**

- a) El amor no nace en el corazón.
- b) El corazón tiene una vena cava y una vena aorta.
- c) El amor nace en el cerebro.
- d) El cerebro ordena todo lo que sentimos.
- e) Por eso cuando amamos es el cerebro quien lo manda.

**SESION DE APRENDIZAJE N° 7**

**TITULO: Comprendiendo lo que leo**

**I. DATOS INFORMATIVOS**

**Área** : Comunicación  
**Grado/sección** : 4°.....  
**Docente** : \_\_\_\_\_  
**Responsable** : Shamira Lincey Obispo Tarazona  
**Duración** : \_\_\_\_\_  
**Tema de clase** : Comprendiendo lo que leo.

**II. CAPACIDADES Y APRENDIZAJES ESPERADOS**

COMPETENCIAS / CAPACIDADES		DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	instrumentos
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN SU LENGUA MATERNA	Infiere e interpreta información del texto escrito.	Explica el tema y el propósito del texto.	Localiza información en un texto con algunos elementos complejos en su estructura y con vocabulario variado.	Ficha de observación Practica calificada de la lectura

**III. SECUENCIA DIDACTICA**

Proceso de aprendizaje	Secuencia de la estrategia	Recursos didácticos	Tiem.
<b>inicio</b>	<p>Inicio la sesión de clase mostrándoles a los estudiantes unas láminas sobre el chocho.</p> <p>Posteriormente realizo las siguientes preguntas:</p> <p>a. ¿Qué preparaciones podemos realizar con el chocho?</p> <p>b. ¿En que beneficia a tu salud consumir chochos?</p> <p>- Los estudiantes participan mediante la situación comunicativa de la lluvia de ideas.</p> <p>- Se recogen los saberes previos y se motiva hacia la lectura de un texto.</p>	Laminas palabras lluvia de ideas	10 min
<b>Desarrollo</b>	<p>- Los estudiantes reciben una ficha de comprensión lectora en donde analizarán el artículo El valor nutricional del chocho en los tres niveles</p> <p>- Pido a dos estudiantes que salgan al frente e inicien con la lectura del texto en voz alta, alternándose el uno al otro por párrafos; mientras tanto los demás estudiantes realizan una lectura silenciosa al ritmo de sus dos compañeros.</p> <p>- Se escribe en la pizarra la idea principal de cada párrafo y se realiza un comentario global del texto</p> <p>- Los estudiantes resuelven la ficha de comprensión lectora.</p> <p>- Los estudiantes intercambian las fichas de comprensión lectora ya resueltas y se socializan las respuestas correctas. Al final los estudiantes colocan un calificativo a la ficha de su compañero y el docente recoge los datos.</p>	Ficha informativa - pizarra - imágenes - palabras - tizas	70 min
<b>Cierre</b>	Realizarán una actividad de extensión: Para la siguiente clase traerán resueltas las preguntas de la actividad de extensión que muestra la ficha informativa.	Aula	5min



## SESION DE APRENDIZAJE N° 8

### TITULO: Aprendemos a relatar noticias

#### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Área** : Comunicación  
**1.2. Grado/sección** : 4° A  
**1.3. Docente** :  
**1.4. Responsable** : Shamira Lincey Obispo Tarazona  
**1.5. Duración** :  
**1.6. Tema de clase** : Aprendemos a relatar noticias

#### II. CAPACIDADES Y APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS / CAPACIDADES		DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	instrumentos
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	Adecúa el texto a la situación comunicativa.	Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, el destinatario y las características más comunes del tipo textual.	Pensamiento creativo: Se estimulará la producción de conocimientos de manera innovadora.	Ficha de observación Practica calificada de la lectura
	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	Escribe textos de forma coherente y cohesionada. Ordena las ideas en torno a un tema y las desarrolla para ampliar la información, sin contradicciones, reiteraciones innecesarias o digresiones.	Solución de problemas: Se estimulará el desarrollo de propuestas y alternativas pertinentes	

#### III. SECUENCIA DIDACTICA

Proceso de aprendizaje	Secuencia de la estrategia	Recursos didácticos	Tiem.
<b>Recuperación de saberes previos</b>	Se muestra a los estudiantes unas imágenes sobre un boletín informativo o noticioso que se trasmite por televisión, y les pido que lo observen con atención. Además, los estudiantes previamente deberán haber observado en sus hogares durante 5 minutos la noticia de un canal de televisión. - luego se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué tipo o formato de noticia acaban de ver? ¿Conocen otros formatos de noticia? ¿Cuál es el propósito comunicativo de las noticias? - Los estudiantes participan mediante la lluvia de ideas. - Recojo los saberes, genero la duda y les motivo hacia el desarrollo del tema.	Imágenes palabras lluvia de ideas televisión	10 min
<b>Construcción y aplicación de un nuevo conocimiento</b>	- Inicio con la construcción de un nuevo conocimiento pidiendo a un estudiante que salga al frente y relate una noticia que ha escuchado o leído el día de hoy. Posteriormente genero conflictos cognitivos mediante las siguientes preguntas: De acuerdo a lo relatado por su compañero y a lo observado en las imágenes	Ficha informativa - pizarra - imágenes - palabras - tizas	70 min

	<p>¿Cómo definen una noticia?, ¿Cuál es el propósito comunicativo de las noticias?, ¿Cuál debe ser el movimiento corporal adecuado durante un relato de una noticia?, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mediante estas preguntas se genera la polémica</li> <li>- Tomando en cuenta las intervenciones de los estudiantes, brindo el nuevo conocimiento relacionándolo con lo que ellos ya saben, a fin de lograr los aprendizajes.</li> <li>- Se proporciona una ficha informativa, y se pide que elaboren un organizador gráfico de la misma.</li> <li>- Se pide a los estudiantes que en grupos de dos integrantes redacten una noticia y que lo representen ante sus compañeros. Con ello se verifica el logro de la capacidad.</li> </ul>		
<b>Transferencia de los nuevos saberes a la vida cotidiana</b>	Realizarán una actividad de extensión: Para la siguiente clase traerán una noticia redactada por ellos mismos	Aula	5min

#### IV. EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES

- Ficha de observación
- Practica calificada de la lectura.









**POST TEST PARA LA CAPACIDAD DE COMPRENSIÓN DE TEXTOS**

Apellidos y Nombres: \_\_\_\_\_

Área: Comunicación Grado: 4° Sección: “ \_\_\_\_\_ ” Fecha: \_\_\_\_\_

**Responsable: Shamira Lincey Obispo Tarazona**

**Recomendaciones:**

- Lee el siguiente texto y responde de la forma más Clara posible.
- Puedes escribir en cada respuesta la cantidad de palabras, ejemplos y explicaciones que consideres necesarios; no hay ninguna limitación

**LOS PRINCPES DEL AÑO**

Sucedió, hace ya muchos siglos, que un rey poderoso pensó en nombrar tres príncipes que viajasen continuamente por su reino. El rey los llamó: Verano, Otoño, Invierno.

Envío el rey a su pueblo al príncipe Verano, pero a los pocos días de su llegada, los manantiales se secaron y la sed y el calor amenazaron con devorar la vida de todos los habitantes del reino.

Mandó entonces el rey al príncipe Otoño, que llegó acompañado de muchos frutos de regalo. Pero a los pocos días los árboles perdieron sus hojas, el cielo se cubrió de nubes grises cargadas de agua, y el viento azotó campos y poblados.

Llegó después el príncipe Invierno, frío, majestuoso, haciéndose acompañar por centenares de vasallos que sostenían su pesada capa de armiño. El frío corazón del príncipe helaba todo a su alrededor.

Viendo el rey la tristeza de su pueblo, tuvo compasión de él y decidió buscar una solución.

En regiones doradas y de ensueño, vivía una princesa llamada Primavera. El monarca la mandó llamar, y apenas entró la princesa en los dominios del rey, la tierra se cubrió de flores, los pájaros cantaron alegres construyendo sus nidos y los árboles vistieron de verde sus ramas. Un sol suave y limpio lució el firmamento, y, por las noches, las estrellas brillaron con extraordinario fulgor. El rey dejó entonces al país en manos de los cuatro príncipes, y éstos viajaron por el reino siempre en este orden: Primavera-Verano-Otoño-Invierno.

**ANEXO N° 7.2**

**TITULO DEL TEXTO: LOS PRINCIPES DEL AÑO**

Apellidos y Nombres: \_\_\_\_\_

**PREGUNTAS CORRESPONDIENTES AL NIVEL LITERAL:**

6. ¿Quiénes son los personajes que intervienen en esta historia?

---

---

---

7. ¿Dónde ocurren los hechos?

---

---

---

8. ¿Cómo se llamaban los príncipes?

---

---

---

9. ¿Cómo se llamaba la princesa?

---

---

---

10. ¿En qué orden viajaban los príncipes?

---

---

---

**PREGUNTAS CORRESPONDIENTES AL NIVEL INFERENCIAL:**

3. ¿Qué ocurría con el pueblo del rey?

---

---

---

4. ¿Cuál es el tema central del texto?

---

---

**PREGUNTAS CORRESPONDIENTES AL NIVEL CRÍTICO - VALORATIVO:**

**4. ¿Crees que la solución que busco el rey fue la correcta? ¿Por qué?**

---

---

---

**5. ¿Cómo crees que se siente el pueblo del rey ante la solución?**

---

---

---

**6. ¿Qué opinión tienes acerca de la historia leída?**

---

---

---





